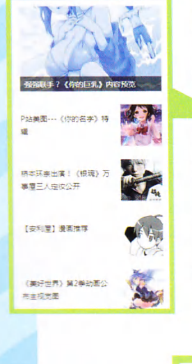

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIA
101
二次元狂热
卯月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
Magic Xiang作品
4GB DVD光盘
CG里走出来的2B小姐姐！
专访半次元人气coser Nasu茄儿
嫦娥哦！你看到了吗！？
纯狐之一设相关考察与漫谈
诸君，你们喜欢女乃子吗？
48岁的旷世"不遇绘师"INO（下）
不可或缺的舰队之眼
镇守府的水上精灵——舰队collection水上飞机篇
不氪金你真的可以变强（十五）
『Fate/Grand Order』法兰西之恋
You Are Fool!2017
一年一度的官方假消息狂欢节
月之倒影，与偶然奇迹的发现者
『月影之镜像』与写手桐月之回顾
广X禁片解析
浅谈横枪萌果与她的『人渣的本愿』
1 舰队收藏 女儿节雏人形 折纸套装（附说明书）
2 天朝原创同人海报x2 『亚人酱有话要说』海报x1 『YUYU式』海报x1
3 小林家的妹抖龙 托尔纸模

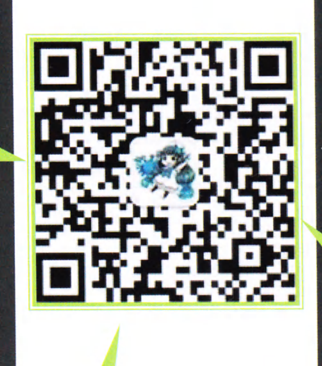
“二次元狂热”
微信公众号

周边抽奖　考据党文章

新闻速递　壁纸视频音乐推荐













一个属于真正二次元御宅的公众号，让你了解更深层次的二次元文化，我们将每日发布关于二次元的情报信息，也会定期举办抽奖小活动，想要与河蟹子近距离接触吗？快来关注我们吧

二次元狂热



本期封面封底作者：Magic Xiang

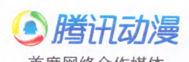
二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：稗田
编辑：如月千华、小黑、Haru
美术：塔里、三白

微博：http://weibo.com/2dmania
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
小黑：http://weibo.com/u/1841529455
信箱：jediliao@163.com
2dmacg@sina.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索"二次元狂热"

二次元狂热 版权相关声明

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~

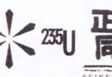


首席网络合作媒体

新浪动漫

合作同人社团









*标◎的内容收录在光盘中
请对照观看

欢迎光临二次元狂热官方旗舰店
选购"二次元狂热出品"产品

Contents

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1,填写光盘中的电子回函邮件到jediliao@163.com或2dmacg@sina.com(不用按格式填也可以哟~)
2,登陆新浪微博,搜索 二次元狂热官方微博,给我们留言
3,进入官网论坛http://2dmacg.com发帖



在经历了正月放假+二月工作日短+百期纪念版三重连击的加班地狱后,河蟹子终于被换季感冒击倒……看着窗外逐渐清朗起来的帝都天空,发觉,是时候带手办出门郊游了=q=





102封面作者:KiTA(社团:TsuBaKi 出自:『桜奏』)
102封底作者:lino(社团:星光现象 出自:『响TRICK』)

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢?关注我们的官方微博的『买满200元直接送抱枕套』活动信息,就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身2WT高质量精美原创图案抱枕套!数量有限,手快有,手慢无!



[回函抽奖活动]



由于上期中奖同学没有回复,本期奖品延续,由从加班地狱中光荣转生的河蟹子抽出的中奖者为四川宜宾的魏宇城同学,恭喜!请回复我们的邮箱以便及时寄送奖品~第一百期特别抽奖奖品为E2046提供的"舰队收藏-岛风"PVC手办。老样子将您对本刊的意见和感想,或者想对河蟹子说的话发送到本页上方的联系邮箱,便有机会获得奖品手办哦!(请希望参加抽奖的读者写下真实姓名、地址和联系方式)

也欢迎大家通过以下方式与我们互动哦~
QQ群:234680289
微博:http://weibo.com/2dmania
微信公众号:二次元狂热

[寄语选登]

离名　女孩子　学生

从第80多期开始买二次元狂热(入坑晚)发现这本书的时候在下特别激动问书店老板娘以前怎么没有看到这本书,老板娘说:"一直都有卖啊?""不对啊?那在下这种一个星期去两三次书店的家伙这么没有看到?"老板娘:"这个卖的很火啊基本上一进货两三天就卖光了…"从此就计算着二次元狂热新一期会什么时候出然后去书店蹲守…每次一到班上就有大批死宅围过来ww,简直传教利器!每期的东方,n站以及fgo专辑都特别喜欢,音乐啊galgame专辑也让我了解到更多以前所不知道的东西,副赠的纸模我倒是毫无办法-----手残啊!然后不知不觉二次元狂热都一百期了!这个时候当然是祝二次元狂热越办越好啦!也希望这本书陪我走过下一个一百期!

蟹蟹支持蟹蟹传教(。・∀・)ノ~其实去河蟹子在某宝的二次元狂热自营店、二次元狂热总本店可以省下跑腿蹲点的时间哦~

鹿九　男　贵州贵阳

不要吹灭你的灵感和你的想象力,不要成为你的模型的奴隶。——文森特·梵高

说实话,上面这句话是P站事务局发来的电子邮件上看到的233333,很适合用来评价2DM呢。作为一名高中狗,大早上爬起来写信也是困得没朋友了(重度懒癌怪我咯)。前几天终于买到了100期,如此有纪念意义的事情,怎能不写点寄语呢?!

记得以前还是个小萌新的时候,那时候我大天朝的动漫杂志还挺多的,不过时光荏苒,许多杂志都停刊了,虽然某宝上有部分原价书籍售卖,但2DM就像打不死的小强一直走到了今天。说实话,当初部分杂志停刊的时候心里还是挺难受的,导致现在只要2DM晚几天到吾辈就怀疑是不是停刊了23333333,希望下一期能够介绍文豪与炼金术师的游戏攻略。嘛,祝2DM越办越火,愿你在时间的荒漠里辗转成歌!

河蟹子也可能偷个懒某个月晚点跟你见面嘛~但是河蟹子是不会做鸽王的哟~希望能够介绍文豪与炼金术师的游戏攻略的提议我们收下啦,河蟹子会转达给各位编辑的~

林耿昊　　男　　广东汕头

你是永远的18期，不是什么100期

:没错！河蟹子是永远的18岁哦~

莪娶你　　♂　　学生党　　四川绵阳

在100期的相谈室里看见某个编辑说的"贵刊是否会因为时代的进步和历史使命的完成而停刊"的问题，这让我感到十分伤感，入坑虽然很久，但接触2dm也不过几个月的时间，不得不说2dm对很多作品的挖掘达到了丧心病狂的程度，从游戏/动画公司到制作人员再到制作人员的制作偏好，这是纸质杂志才能达到的程度。我坚信2dm是大陆做得最好的御宅杂志，二次元在中国越来越普及的情况下御宅肯定也会越来越多！嗯！河蟹子也会被越来越多的人舔！期待2dm越办越好，河蟹子的欧金金越来越大！

:随着信息传播方式的变化，报刊行业受到冲击的大形势下我们虽然难以扭转现状决定生死但是至少当下二次元狂热还在，喜欢河蟹子的各位支持我们的读者还在，2DM迎来百期，各位读者功不可没，感谢大家，2DM今后一定会继续努力，为读者们送上更有诚意、有深度的二次元杂志。

李向东　　男　　高三党　　湖南岳阳

首先祝河蟹子身体健康啦~其次就是…(偷瞄~偷瞄)能不能一月多刊呢？一月一刊的话我觉得书店老板可能要被我烦死~(笑A_A)还有就是97期的102页关于铃宫凪的H为什么是833啊…まさか…

:手……手抖的缘故(诚招读者志愿校对！有意者发邮件或者直接在微博戳都行！)比起一月多刊，我们还是更想搞成可靠的电子版啊~

宅收藏

雷姆性感花嫁装手办

出品：Phat!　　价格：12000 日元

这比之前任何一款雷姆手办都喷血，就算『Re：从零开始的异世界生活』完结后失去热度，这位蓝发鬼族妹妹也不会使人忘记（拉姆哭晕）。单是想想雷姆做新娘的样子就已经很让人兴奋了，这款还采用了如此性感的装束，与雷姆的可爱交织在一起实在让人怜爱不已。裸露的后背呈现出完美的身材曲线，头纱和手中的花束更为整体营造出幸福的气氛。预定 9 月发售。













Co-poche 首个男性角色手办

出品：寿屋　　价格：3500 日元

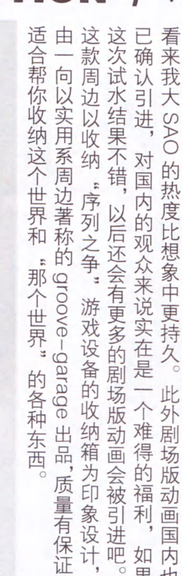
寿屋的 2.3 头身 Q 版 Co-poche 已经推出过很多原创产品了，既保留了 GS 黏土一般的可爱又拥有匹敌普通 Figma 的高可动性，赏玩价值很高。而这次又破天荒地推出了一款男孩子款的产品，这款元气男孩名为 Dino，首次尝试不知道大家会不会买账呢？手办配备一套男装与一副眼镜，当然如果你有其它款的 Co-poche 也是可以让他穿上女装试试的哦～预定 8 月发售。

『刀剑乱舞』花牌

出品：DMM　　价格：3500 日元

一直买我们杂志的读者应该对花牌不陌生，之前送的舰娘花牌大家有拿来玩吗 w 这套官方出品的『刀剑乱舞』花牌看上去意外的漂亮，原本就充满和风气息的刀男人设和花牌相性极高。所有的花牌都是原创设计，包装也很精美，就算不懂游戏规则，单纯拿来欣赏和收藏也是相当棒的。同时，去年推出的『刀剑乱舞』歌牌也将再版，之前错过的话可以考虑一并收了。





『刀剑神域』装备收纳箱

出品：groove-garage　价格：1500 日元

剧场版『刀剑神域』上映已有一段时间，日本票房已破 20 亿日元，看来我大 SAO 的热度比想象中更持久。此外剧场版动画国内也已确认引进，对国内的观众来说实在是一个难得的福利，如果这次试水结果不错，以后还会有更多的剧场版动画会被引进吧。这款周边以收纳“序列之争”游戏设备的收纳箱为印象设计，由一向以实用系周边著称的 groove-garage 出品，质量有保证，适合帮你收纳这个世界和“那个世界”的各种东西。

『游戏王』1 比 1 千年积木

出品：Movic　　价格：10800 日元

“要上了！伙伴！要上了！另一个我”，作为武藤游戏与暗游戏交换身份的重要道具，之前不止出过一款周边，不过这款应该是看起来最棒的。虽然不是金制的，但店头宣传的实物光泽十分漂亮，细节也完美还原了作品。将会一同发售的还有装纳积木碎片的黄金柜，两款都是预约生产，想要的可以提前去官网预定了。商品 6 月 29 日发售。









『勇者义彦和魔王之城』扭蛋

出品：TakaraTomy　价格：400 日元

当年这部如同准备不充分的 Cosplay 一样的电视剧，可能导演做梦也没想到能这么火，甚至还有机会拍第二季。凭着各种贫嘴台词和大量百用不厌的游戏梗，『勇者义彦和魔王之城』在二次元爱好者中也获得了不少粉丝。这套扭蛋包括了作品中各种让人印象深刻的元素，十分有趣。顺便一提，执导预定于今年上映的『银魂』和『齐木楠雄的灾难』真人电影版的都是这部作品的导演福田雄一，所以多少有点让人放心呢。



KiraKira☆光之美少女 A La Mode

KiraKira☆光之美少女 A La Mode 爱奇艺

Staff:	Cast:
原作：东堂泉	宇佐美一花：美山加恋
监督：贝泽幸男、暮田公平	有栖川阳莉：福原遥
脚本、系列构成：田中仁	立神葵：村中知
动画制作：东映制作	琴爪缘：藤田咲
	剑城晶：森奈奈子

又到了每一年『光之美少女』新作更替的时间了，在经历了去年魔法少女主题的『魔法使光之美少女！』之后，今年的光美起了『KiraKira☆光之美少女 A La Mode』这么个不明所以的名字，不过开播之后有趣的风格让大友们追的十分欢乐。

今年的Q娃以甜点为主题，就连主角变身后的名字都叫奶油天使、奶黄天使、冰淇淋天使……看得好想把她们吃掉。甜点的主题以及更加Q的风格和略带蠢萌的剧情，不但使今年的Q娃变得更幼女向，同时接近抓心的战斗作画风格也要一批老的Q娃爱好者大呼过瘾。

在今年的『KiraKira』中主角数量回归五人，角色数量更多性格更鲜明只是可惜看不到去年那样的百合剧情了。蠢萌的粉毛主角以及欢乐的日常让人想到了『侦探歌剧』，反正日常剧情怎么掉智商都无所谓只要欢乐就好。今年的变身与战斗作画不得不提，配合甜点的主题让人有种在奶油甜点的世界中翱翔的幻想风格，每一话华丽幻想的战斗风格都仿佛让眼睛吃了一次冰激凌。当然，作为系列爱好者总是觉得如果近身肉搏的战斗更多一些就更好了。

碧蓝幻想

■文/windchaos
■责编/ 如月千华、haru
■美编/塔里

碧蓝幻想 PPTV 每个人的网络电视

Staff:	Cast:
原作：Cygames	格兰：小野友树
监督：伊藤祐毅	露莉亚：东山奈央
人物原案：皆叶英夫	卡塔莉娜・亚莉泽：泽城美雪
人物设定：赤井俊文	碧：钉宫理惠
音乐：植松伸夫、成田勤	
动画制作：A-1 Pictures	

如今手游改编动画层出不穷，这季日本手游大金主Cygames就有『巴哈姆特之怒VIRGIN SOUL』和『碧蓝幻想』两部改编“广告片”，在MAPPA的剧场版级大手笔制作下前一部『巴哈姆特之怒』的质量大家有目共睹，而『碧蓝幻想』更是被直接改编成年番，让人不得不感慨你们到底在Cygames的游戏里课了多少钱！

其实在今年一月，『碧蓝幻想』动画前两话已经先行开播了，不知是因为对质量不够满意需要砍掉重练，正式动画版一直要等待四月才姗姗来迟。尽管『碧蓝幻想』原作的画风和人设足够吸引人，植松伸夫的音乐更是增添了不少幻想气息，动画也是由A-1 Pictures似乎有种年番大作的感觉。不过从前两话来看『碧蓝幻想』的动画就是一个标准的套路番，作为一个冒险故事，给人一种画面、角色、音乐明明都很好，但就是剧情烂俗讨论不知道该不该看下去的感觉。不知道作为一部年番动画这次在四月重新开播之后，是否能让剧情改编的更加吸引非原作玩家。当然原作游戏中强大的声优阵容也是支撑观众看下去的主要动力，反正不管好不好看,在Cygames这大金主的宣传攻势下日本那边会引发不小的话题吧。










春宵苦短，少女前进吧！

春宵苦短，少女前进吧！

Staff:	Cast:
原作：森见登美彦	前辈：星野源
监督：汤浅政明	黑发少女：花泽香菜
脚本：上田诚	学园祭事务局局长：神谷浩史
动画制作：Science SARU	内裤大头目：秋山龙次

翻开四月新番的列表，竟然同时有两部森见登美彦的作品动画化，分别是『有顶天家族』第二季和『春宵苦短，少女前进吧！』，对于森见的粉丝来说，这个四月简直是狂欢是骚乱，有种刚和天狗喝完伪电气白兰又能喝第二摊的幸福感！

『春宵苦短』是森见登美彦于2006年在『有顶天家族』之前发表的一部小说，在『春宵苦短』中森见那结合日本神话天马行动的幻想与人物感情的结合，带来一段段美妙又离奇的骚乱，鸭川、学园祭、天狗、伪电气白兰这些森见的代表符号构成了蔷薇色的青春冒险。

此番『春宵苦短』动画化，集结了森见另一部动画化作品『四叠半神话大系』汤浅政明与上田诚的组合，尤其是汤浅政明怪离风骚的风格与森见笔下的天马行空简直绝配！声优方面在日剧『逃避可耻但有用』中大红大紫的男主星野源跨行配音前辈，星野源与最近公开恋爱的香菜的组合势必迎来巨大的话题。作为本季倒A档的新番，『春宵苦短』岂有不看之理？配合『有顶天家族』第二季拿起一杯伪电气白兰喝上第二摊岂不快哉?

机动战士高达 雷霆宙域 第二季

机动战士高达 雷霆宙域 第二季

Staff:	Cast:
原作：富野由悠季、矢立肇、太田恒康男	伊殴·弗莱明：中村悠一
监督、脚本：松尾衡	克莱蒂亚·佩尔：行成桃姬
音乐：菊地成孔	科尼利厄斯·卡卡：平川大辅
动画制作：Sunrise	

当JAZZ遇上高达，当爱情遇上战争，你就会发现无论多么美好的东西在战争面前都是一缕云烟。『机动战士高达 雷霆宙域』根据同名漫画改编，漫画于2012年开始连载，讲述了在宇宙世纪0079一年战争末期的故事。『雷霆宙域』的风格更接近于正统的UC系高达，不同的地方在于边听JAZZ边开高达的设定使得『雷霆宙域』显得更加文艺，也更具有逼格。

只是无论是JAZZ也好恋爱也罢，在这样一个战争的故事背景下注定只能成为悲剧的注脚，文艺与爱情这些美好事物的另一面是战争的真实性，嗜血、残酷与虐杀，不会因为你边听JAZZ边开高达就会增加存活率，如何在一年战争中生存下来才是最大的课题。在之前的4话OVA之后，今年三月『雷霆宙域』又迎来了第二季最新4话的更新，在经过了前4话人物情感的铺垫之后，相信最新的4话剧情会更加纠结也会让人更加胃痛。或许在这4话中，我们将又一次见证美好的东西在一年战争中消逝殆尽，而那就是高达系列带给我们的关于战争的反思。▲





■ 文/ windchaos ■ 责编/稗田 ■ 美编/ 三白

梦幻少女乐队

游戏原名: BanG Dream!
游戏平台:iOS/Android
开发厂商: Bushiroad
游戏类型:音乐游戏
收费方式:道具收费
官网下载:https://bang-dream.bushimo.jp/bandre/

MOBILEGAME




iOS Android




在『LoveLive! 』系列大红大火之后，其手游的运营厂商武士道(Bushiroad)可以说是赚得盆满钵满，而随着LL进入到水团时代，武士道也寻求着新的财源之道。『BanG Dream! 』就是这样一个以武士道财团为主体策划的企划，与同样是手游的『Show By Rock!! 』相似『BanG Dream! 』，也采用了乐队作为卖点，而且全部都是女子乐队。在一月新番开播的两个月后，其手游终于在三月迎来了上线。

『BanG Dream! 』手游的玩法对于玩过『LoveLive!学园偶像祭』或是『灰姑娘女孩』这类手游的玩家应该再熟悉不过了，游戏主要玩法分为故事模式和音乐模式，玩家在游戏中玩家扮演一名LIVE HOUSE的经济人，带领原作中出现的Poppin' Party等五支乐队进行演出，以提升LIVE HOUSE的人气。由于游戏中有不同的乐队，每个乐队都有各自的等级解锁各自的剧情，玩家也可以在LIVE HOUSE的周边找到这些乐队提升高感度。

剧情模式方面游戏采用了目前流行的LIVE 2D的技术，并且很贴心地在每段剧情下载之前可以根据目前所处的网络环境选择是否开启语音。在LIVE 2D的技术下各个乐队的角色都十分吸引人，不要被动画里唱了半话的『小星星』就给吓走了。游戏中还有类似『灰姑娘女孩』的箱庭系统，当然很多东西都是要课金买的。





作为一款新作新游，『BanG Dream! 』初期就有30首以上的歌曲，除了动画中原创的歌曲外也有类似『secret base 』、『Butterfly 』、『Don't say lazy 』这样的经典动画歌曲，武士道财团有钱是有钱直接砸钱买各种歌曲版权。游戏的玩法是标准的落下式音游，谱面的话有点类似于『吉他英雄』类型的音游吧。音游部分玩法最大的特点是可以五人同时游玩，有种真的是五人在组乐队的感觉，在玩儿协力的模式时候发现凑不足五人的乐队，疯狂安利身边的人入坑怎么有种在现实中组乐队的错觉。

作为一款手游，角色的成长练级才是最大的卖点(课金点)，游戏中有着角色觉醒制度，觉醒的话可以提高角色的稀有度，觉醒需要的是各种各样的稀有道具。除了在游戏中解锁个人角色剧情获得道具之外，各种觉醒用道具更多的还是要通过课金获得。氪金的话本作有包月课金制度，包月的话每天登陆可以定期获得珍贵的觉醒道具，并且课金的话每天能进行一次60钻的抽卡，这部分在『灰姑娘女孩 』中课金过的玩家应该相当熟悉。

作为武士道财团强推的企划，在日本已经展开了铺天盖地的宣传让玩家加入“棒棒人”的行列，平心而论作为一款手游本作完成度非常高，集结了各路音游手游的优点，并且大量经典歌曲以及原创曲让人沉醉，若是动画质量更给力一些的话，相信入坑的人会更多。



Rewrite燃烧记忆

游戏原名: Rewrite IgnisMemoria
游戏平台:iOS/Android
开发厂商: VisualArt's
游戏类型:RPG
收费方式:道具收费
官网下载:https://rewriteim.jp/

MOBILEGAME


iOS


Android



算起来Key社也出了不少手游了,总觉得每次介绍一款Key社的手游不久之后就会暴死。这次Key的手游以『Rewrite』进行改编,名为『Rewrite燃烧记忆』。游戏主打的卖点是在剧情模式中能够看到『Rewrite』本篇中没有描写的各种可能性的故事。剧情还分成各个角色单独的故事章节,就连游戏中的配角也都有单独的一系列剧情,故事剧情总数共有50章以上。

游戏的战斗系统是标准的拼数值型的RPG,而且战斗还是回合制的,可以说战略性不强,可玩性也不高,想要变强的玩家请自行抽卡。游戏中玩家可以选择自己最喜爱的三个角色出场战斗,在编集中可以装备每个出场角色的卡牌,当然这些都是需要课金去抽的就是了。在装备了各个角色的高级卡之后还能在战斗中发动技能还有相对应的画面。游戏中还有装备合成的设定,玩家在任务以及限定活动中获得的道具可以合成各自装备,而且游戏里还有箱庭模式,玩家可以购买各自的道具来装备自己的房间。

『Rewrite燃烧记忆』应该是Key社的第三款手游了,之前两款都面临了暴死停服的结局,而『燃烧记忆』同样是一款游戏性欠佳、完全靠游戏原作的品牌吸引忠实玩家的手游,不知能够运营多远。还是期待什么时候Key社能出正经的PC续作吧。





惊爆游戏Online

游戏原名:BTOOOM!
游戏平台:iOS/Android
开发厂商:ASOBIMO
游戏类型:网游对战
收费方式:道具收费
官网下载:http://www.btooom-online.jp/

MOBILEGAME

不知道有多少观众还记得2012年一部叫『惊爆游戏』的新番,如果说起女主用奶子把炸弹弹回去那一幕相信很多观众都印象深刻,没想到在动画播出五年之后,『惊爆游戏』改编成了一个手机上的网游,并且官方告知如果游戏课金版进入APP STORE前5名就出第二季……就目前付费版前面的排行看来这个系列动画第二季无望了。

『惊爆游戏Online』的玩法支持六人同时在线对战,不过国内的玩家可能需要科学上网。游戏一局时间为三分钟,在三分钟的时间内玩家各自抢资源制作炸弹然后进行对战,最后获得结晶碎片最多的人获胜,从玩法上还是很还原原作设定的,当然在游戏中就算你选巨乳也不能把炸弹弹回去。








iOS



Android



游戏采用了虚拟双摇杆的设定,左摇杆进行移动又摇杆调整视角,作为一款手游操作还是比较繁琐的。比起正面硬刚,游戏更多鼓励靠潜行来干掉敌人,不过游戏在捡宝箱资源和合成炸弹时都需要花费18秒的时间,如何在这个时间偷袭与反偷袭是制胜的重点。作为一款已经有些过气动画的改编游戏,不知道多少玩家会去对战并且课金呢? ▲

■文/如月千华 ■责编/稗田 ■美编/塔里

グリザイア：ファントムトリガー
GRISAIA PHANTOM TRIGGER

INFO

作品名：GRISAIA Phantom Trigger
中文暂译：灰色 幻影扳机
出品：frontwing
原画：渡边明夫
剧本：藤崎竜太
音乐：BGM：藤間仁、松本文紀
背景·枪械设定：MAGNUM
发售日：第1卷·第2卷：2017年春
第3卷：2017年夏

"灰色"再开新篇章！全年龄+"轻小说"商法的

『GRISAIA Phantom Trigger』

Story

以『灰色的乐园』故事结尾那场海上油田爆发"事故"为契机，作为地下组织日美联合反恐组织"防卫省中央调查部谍报2课分室"（通称CIRS）的存在被公诸于世。

其后，CIRS在继续机密活动的同时，新设了名为"SORD"的新组织，其目的是培养将来身负国防重任的人才，在全国各地借用学校用地展开着活动。

前作的舞台——美浜学园在废校之后因为缺乏设施的拆除费而一直被放置在那里，后来被CIRS买走，现在获得了"特殊技能训练学校"新职责。故事的主人公是前CIRS职员，虽然看起来很年轻，但是实战经验丰富，唯独对枪械十分抗拒。过去有很多谜团，包括他自己的记忆似乎也比较暧昧。现在他前往美浜学园担任战斗教导员，他需要面对的，是五位因为各种各样的理由无处可去的少女们。在春人的教导下，少女们被赋予真枪实弹，打着国防活动的幌子，反复执行着不顾生命危险的超法规行动……

Fukami Rena
深见 玲奈

CV：内田真礼



枪手。在7岁的时候就被主人公春人买走的少女。海外Universal Soldier计划的失败作，后来她利用手枪经过高强度训练，现在掌握了1.67秒实现5连射的速射技能。现在为了替不肯使用枪械的春人开枪而来到美浜学园。性格开朗，对任何人都很亲近。不过实际上责任心和警戒心也很强，时刻都提防着周围的情况，对于自己的主人春人十分顺从和忠诚。与身体能力的强力相反的是，学习成绩是一大烦恼，一旦被批评就会大受挫折。不过基本上是一个学习欲旺盛的女孩子，所以是越夸越努力的类型。

持有摩托车驾照，偶尔还会半夜骑摩托去吃拉面。





Shishigaya Tohka
狮子谷 桐花

CV：佐仓铃音

没错！所以请好好记住，对我来说，“可爱”这个形容可是坏话哟！！

狙击手。她是个混血儿，父亲是美国人，母亲是德国人。从前就被退役军人的父亲和其同僚们灌输了护身术和来福枪的技术，在老家当地的射击大会上打破了来福枪部门的最年少获奖记录。母亲去世后和父亲一起在民间军事公司工作过两年时间。

别看外表娇小可爱，但性格很强势，极为好战，警戒心也强，经常因为冲动而付诸暴力。她好奇心旺盛，但偏偏又是个讨厌麻烦事的合理主义者，而且还是个极度怕生的女孩。

虽然对初次见面的人态度都不怎么好，不过一旦被她认定为同伴之后就会表现出强烈的依存性。

Kujirase Sakurako Christena
鲸濑・克里斯蒂娜・樱子

CV：名冢佳织



如果遇到了不得不踩地雷的情况，请不要客气，找我帮忙吧

炸弹和电脑方面的专家，上海出身的英国人。学习成绩在美浜学园148名学生中排行第8名，在班级里属于帮助别人学习的优等生。性格极为温和，文质彬彬，但据说一旦发起火来就可怕无比。和春人一样不喜欢枪械，甚至还拒绝携带。长着一头漂亮金发，以前曾经留着长发，但小学生的时候在自制炸弹的过程中发生爆炸故事，把头发烧着了，从那以后就保持着短发。

比较会照顾人，而且家务万能，所以在学生宿舍里负责给学生准备餐食和打扫房间等。

另外她视力不太好，除了睡觉的时候都带着隐形眼镜。

Ikoma Murasaki
狗驹邑 沙季

CV：種崎敦美



是啊，我仅仅是个喜好忍术、随处可见的平凡女孩

自称俄罗斯忍者，真实身份充满谜团。据本人说不但获得了日本当地的特级忍者徽章，还拥有世界级金牌忍者资格。擅长变装，因此经常执行潜入工作，并且使用22口径的亚音速弹枪进行暗杀。全身唯一像忍者的部分就是不管春夏秋冬都围在脖子上的围巾，虽然看起来是很有女孩子气的设计，但实际上具备防火防弹功能军用级装备。

性格难以捉摸，看不透她真实的想法，感觉她喜欢用可疑的言论来让周围的人陷入混乱，而自己在旁边观察享乐。她从小就和春人认识，像哥哥一样仰慕对方的同时，似乎还隐藏着更深的感情。

Comment

自2011年『灰色的果实』发售至今，“灰色”系列已经走过五个年头。随着这五年里，本系列里发售了完整的三部曲，推出过手游，还成功动画化，毫无疑问是近年来业界的一大重头戏，至今包括外传和移植版在内，系列游戏累计销量已达30万套，这样的销售数据甚至可以和在表舞台更为活跃的『命运石之门』相提并论。

如今，三部曲的完结篇『灰色的乐园』已经发售三年，手游『灰色的安息』也早已停服，但frontwing却还没有打算放弃这一个好不容易打造出来的品牌，并正式公布了续篇『GRISAIA Phantom Trigger』，而且，还是以非常特殊的形式。

首先，本次新作是全年龄作品——这从前面的角色介绍里的CV信息大概就能看出来（虽然混进了一个里界大佬…），然后，本作将以1980日元的低价分章节陆续上架的形式发售，上架周期将模仿轻小说的发行周期，而且在steam平台将展开全世界同步上架……各种各样的新鲜尝试毫无疑问是frontwing在摸索新的适合当今业界的生存方式。

这究竟能否让玩家接受我们暂且不说，从介绍的内容看：虽然没有フミオ的参与，但是渡边明夫作为画师的牌子还是足够压场了；而写手方面则是中坚写手藤崎龙太的专场，由于藤崎氏一向发挥稳定，所以新作的剧本能力还是有所保障的。具体故事内容官方只透露是发生在未来的故事（废话），而并没有说明时间间隔是多久，除了“美浜学园”、“CRIS”之外，还有“塔纳托斯系统”等关键词也会陆续登场，前作主角的雄二则已成为传说中的特工……以上。虽然称之为续篇，但可能故事本身已经与前作没有太大关系了，不过剧情的走向似乎还是保持『果实』的模式，包括主角在内的所有人都有自己的谜团，通过与女主角交流的加深，逐渐记录她们背后的故事，主角自己也获得成长。

另外，关于全年龄化——从前作的剧情来说，其实主线完全去掉工口内容也并无大碍，实际上故事本身在表舞台也是完全能行得通的，但是笔者比较担心的是，如果全年龄，那前作中为营造搞笑气氛做出极大贡献的大量荤段子是不是就不能再用了……

虽然不管架势还是内容，作为续作的『GRISAIA Phantom Trigger』都是比较有底气的，但从这几年业界的风气和frontwing的情况来看，还是难免让人觉得是不是新品牌开发失败，只好回头抱着旧品牌再赚一票了事的节奏……▲

跨越梦与现实的距离，这是一部人与星星相结缘的恋物语

——『星恋＊ティンクル』点评

■文/白鹿爱莉 ■责编/ 如月千华 ■美编/三白

INFO

游戏名：星恋＊ティンクル
中文暂译：星恋
公司：きゃべつそふと
原画：梱枝りこ
剧本：なかひろ
音乐：ぬっぺ
发售日：2017年1月27日

STORY

渚沙町是一座充满着田园风光的乡下小镇，在这个小镇的夜空上高挂着其它地方看不到的星星——ナギ，这个绽放出独特光芒的星星也被当作这个小镇的守护星而代代被人们所崇拜着，在每年的12月份镇上的人们也会为ナギ举办大型的祭典也就是星夜祭。但是小镇里却有着非常奇妙的规定，那就是不能让小镇外面的人知道“ナギ”的存在，从外面来得游客甚至连参加星夜祭都不被允许，这究竟又暗藏着怎样的黑暗和玄机呢?

为了让体弱的妹妹そら住修养身体而搬到渚沙町开始新生活的兄妹两人，在新的学校里交到了新的朋友，也渐渐习惯了乡下生活。

就在某有一天，男主群雲景却遇到了和ナギ有着同样名字的少女——凪，眼看凪要被高速行驶的车辆撞到的时候，想要飞奔上去拯救凪的景却目击到了难以置信的场景，凪的身体就像是海市蜃楼一样消失不见，取而代之景却被汽车撞飞，这是一场一般人一定都会受重伤的车祸，但是景却像是没事人一样拍拍屁股站了起来，原因就是男主拥有着被称为“神技”的超能力。而为了支付发动能力的代价而体力透支倒在沙滩上的景又再次遇到了凪，和一开始缥缈虚幻的印象不同，凪给人的感觉更像是小猫一样活泼可爱的普通少女。

听她说道，“ナギ”的寿命马上就要终结，所以在此之前想要更多的人仰望渚沙町这片灿烂的星空，“ナギ”所绽放出的璀璨光芒，现在看来，这可能也是凪无意识流露出来的求救信号。

拥有特殊能力的少年和不可思议的少女，随着这段不可思议的相遇的展开，人与星星相结缘的恋物语也正式拉开了帷幕。



“我的幸福就是能够和在最喜欢的哥哥的身边”

重度兄控的妹妹，因为特殊的家庭情况导致そらは能够信任的人只有哥哥，以至于そらは对哥哥的撒娇超越了一般兄妹的范畴，和哥哥一起睡觉是当然的，还要和哥哥一起泡澡，让哥哥帮自己穿内衣内裤换衣服。总之是一个令人非常想要照料的可爱妹妹。

そらは线主要揭示了父母那代的因缘以及导致现在这种状况的原因，触犯小镇的禁忌而选择爱情的父母，为了生下そらは而失去生命的母亲还有最终放弃抚养兄妹两人的父亲。由于这个特殊的家庭环境，哥哥就是そらは唯一的亲人，宛如是父母一样的存在。そらは也懊悔过哥哥为了守护妹妹而总是乱来不顾牺牲一切，一直被哥哥守护着的そらは却没有为哥哥尽一份力，そらは也是非常想要成为能够守护哥哥的存在……

本应是兄妹之间禁断的爱情却没有多少背德感，原因可能就是在そらは身边除了哥哥已经早也无法容下其他人了吧。

兄妹之间甜甜的感情戏也是相当不错。这条线唯一遗憾的地方是感觉写得中断得有些唐突，有种意犹未尽的感觉。



群雲そらは
Murakumo Soraha　CV：秋野花
身長：153cm
三围：B96(I)/ W57/ H85
生日：7月21日

織紙 珠希
Origami Tamaki　CV：ありあ
身高：161cm
三围：B92(G)/ W58/ H86
生日：2月2日

“如果我恋爱的话，比起只是被保护，我更喜欢相互支持的关系”

第一次和珠希相遇的时候是在神社看到珠希穿着巫女服很幸福地啃着红薯的样子，认真却又有时会少根筋的性格真的非常有趣，发现自己已经坠入爱河的珠希的反应也是非常可爱。

“谢谢你，教会了我什么是恋情”

通过爱上景的这段感情的经历也让珠希成长了很多，好处容易两情相悦的关系居然被自身血脉的诅咒所妨碍，只要和珠希在一起景就会被诅咒所妨碍遭遇各种不幸，实在无法忍受因为自己的原因而伤害景的珠希打算忍痛割爱放弃和景之间的这段恋情，但是让珠希没有想到的是景喜欢珠希的这份感情并没有她所想象得那么简单，景就算是反抗命运也会选择待在珠希的身边，因为对他来说诅咒所带来的灾难根本算不上是不幸，被珠希讨厌被她拉来距离才是景最大的不幸。后来才知道所谓的“诅咒”也不过是考验两人真爱的试炼，当两人跨越试炼之后就再也不会发生。珠希曾经说过，双方成为恋人并不是单方面的依赖对方，而是想要成为对等的关系，珠希所憧憬的“公主”也不只是被“王子”所守护的“公主”，而是能和“王子”并肩作战的“公主”。只要两个人并肩作战的话，再大的困难也一定能够跨越过去吧。



“对、对不起。我不是有意让前辈看到内衣的……啊哇啊哇……”

笨拙的女仆咲良，其实只是被喜欢使坏的姐姐经常强迫穿上女仆装，不过咲良貌似也挺中意这衣服的，还经常称景为“主人”。虽然有些冒失但是性格却是像天使一样温柔的咲良，她的魅力也很受周围的人喜爱。

人们常说，初恋是不会有结果的，初恋就像是樱花一样华丽的绽放之后凋谢，但是，对于咲良和景之间的恋情却不是这样，因为樱花即使是凋谢也会再度绽放，就像一度忘却的初恋重新绽放一样。

咲良线的展开也是非常离奇和诡异，但最终迎来了happy end也没什么问题，个人线讲的是回忆起初恋的故事：小时候的景和咲良曾经相遇过，但也只是见过一面，那天景救了为了救猫而在树上下不来的咲良，还背着走不动的她回家，相遇虽然短暂却让年幼的两人第一次有了感情的脉动，但是这段短暂的相遇却被时间所冲淡，随着小时候景的幽灵在咲良身边出现，也让两人渐渐回想起了那天的记忆，两人的初恋经过了漫长的岁月终于迎来了圆满的结局。

花々見咲良

Kagami sakura　CV：藤咲ウサ

身高：155cm

三围：B85(E)/ W57/ H82

生日：4月6日



鳴瀬川凪

Narusegawa Nagi　CV：遥そら

身高：149cm

三围：B74(A)/ W55/ H76

生日：12月25日

“你以为我是谁吗？我可是鳴瀬川凪哟！”

像野猫一样奔放自由，活泼可爱，随性所欲却又温柔善良的女孩子，同时也是本作的真女主，本作的TE线也正是凪线。

起初只有凪一个人独自进行活动的“星夜部”，在和伙伴们经过了追查破坏花坛的凶手事件和追查神社偷古文献的犯人事件的过程中逐渐成为了一个热闹的社团，凪也不知什么时候开始成为了伙伴们的中心。星夜部全员决定在星夜祭那天出演以ナギ传说为题材的戏剧，凪也在睡梦中得到了戏剧脚本的灵感。出演的戏剧经过大家的努力大获成功，凪也渐渐和景发展成了恋人的关系，但是凪却渐渐回忆起了她本来就是不存在于这个地球上的人，梦，是时候应该醒了。正当两人在夜空的背景下闭上眼睛相互确认感情的时候，凪却突然消失了，留下的只有孤独的海浪声，和两人在沙滩上画下的相合伞……凪的存在从记忆到痕迹都彻底从这个地球上消失得无影无踪……

从那天开始，景和凪也只能在梦里见面，凪希望景能够像其他人一样忘记自己，因为两人已经没有办法再次相见，但是景却没有这么容易放弃，每天都在镇上寻找着凪的足迹，终于调查到了真相——所谓在星空上高挂的“ナギ”星星，是一艘从已经灭亡星球上来的宇宙船，而凪正是在宇宙船上沉睡的女孩子，之前所见到的凪是宇宙船所投射的全息影像，镇上所流传的“神技”也是受宇宙船影响所产生的，但由于经过了漫长的岁月宇宙船也快要迎来极限。于是乎拼上性命的宇宙规模的拯救行动开始了，经历了一年多的时间，景和凪终于再次相见，孤独的少女终于迎来了光辉的未来。从遥不可及的距离到触手可及的距离，两人誓下从今以后永远不分开的约定。





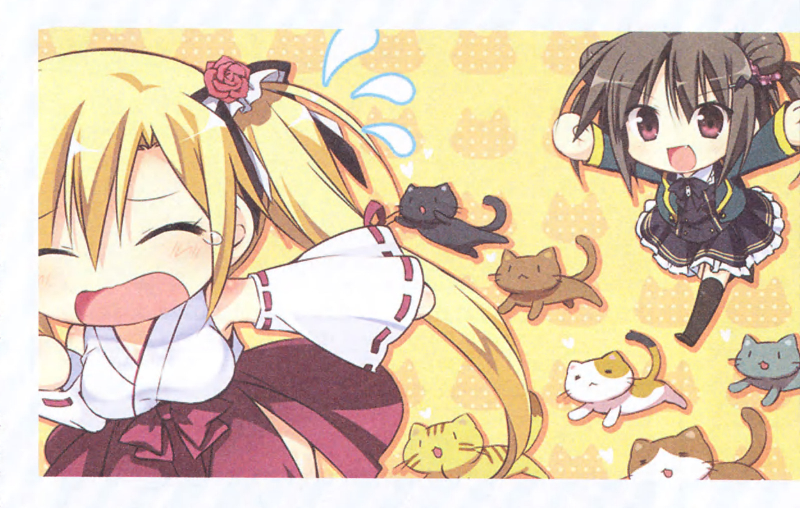
COMMENT

星空的题材，交织在穿越时间和空间的爱情有着一种独特的浪漫。『星恋』这次选材是成功的，但也无法否认本作并没有很好的驾驭这个题材，真正关于星座的传说啊故事啊并没有多少。不过开头凪登场的神秘的气氛和富有深意的台词很能够让玩家提起兴趣想去了解整个故事的全貌，当了解到事情的真相的时候也回收了之前的伏笔让人有恍然大悟，但却同时并没有让玩家真正的得到满足，剧情圆的非常牵强和超展开无从推理是一点，不过感觉更加重要的是后续的交代。

比如其中之一就是リーベル的后续。前面所提到的被称为“ナギ”星星的宇宙船就叫做リーベル。她有着自己的人格觉女孩子的外表，是她把托凪托付给了在地球的母亲并且在暗中守护着凪的生活，最后也是多亏了リーベル的奋不顾身才使得凪和景都得救，所以之后的リーベル剧情很在意啊，然而剧本并没有详细提及也非常遗憾。再比如说像珠希线所提及到的“黑暗势力”和几大家族的恩怨情仇完全到后面就没有了影子，也没有详细的交代，不禁让人感到遗憾。

作为著名萌系原画师梱枝りこ老师的复出商业黄油作加上华丽的声优阵容，这部作品也在发售前受到了很大的期待，但是可能是因为期望越大失望越大，这部作品并没有得到广泛的好评，其中主要的诟病还是太过依赖于原画以及没有匹配原画的剧情，导致单纯变成一部卖画的游戏，不过从TE来看，曾经担任过『星空的记忆』剧本的的なかひろ老师是有想法好好写个感





动人心的好故事的，只是不知道由于什么原因导致出来的成品完整性还有待提高，个人感觉真结局除去牵强的地方，其跌宕起伏的剧情还是安排的挺好的，作为废萌作品来说的剧情也算是属上乘，就是可能有些地方太过于突兀和没怎么讲完，想要写科幻作品却只有在真结局涉及到一点，本质上还是传统的废萌日常作，感觉就像是夹在废萌作和剧情作之间的作品吧，这种不尽兴的感觉也许就是本作评价普遍不高的原因吧。

在原画方面，个人感觉这公司偏亮色的上色风格不是很适合一直轻飘飘软绵绵的梱枝老师的上色风格，虽然这公司的上色风格让本作的实用度上升了一个台阶，说到实用度也不得不说本作真的是在h的实用度上下足了功夫，单单看回想和hcg不知道的人还以为是个拔作，除了每个角色的h场景都有ティンクル　ティンクル（暗指小便...）之外更加有各种狂热的play，这还是等各位去细细挖掘体验。最后在附录上还有些跟本篇剧情不怎么相关的小剧场剧情也是挺好玩的，特别是全女主拿出凶器对准男主的场景，以为有诚哥结局吗？那你可能就猜错了。

在音乐方面主题曲由大家所熟知藤田淳平作曲，从op上就能感觉到一种宁静星空的韵味，bgm方面也十分契合剧情。

总体上来说本作并没有像普便评价的那么糟糕，可能也只是期待和实际的落差比较严重吧，轻松废萌加上一些超展开的剧情，本作还是十分值得一试。▲

微笑动画月报

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD
Check And Play！

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 如月千华、haruhi
■ 美编 / 塔里

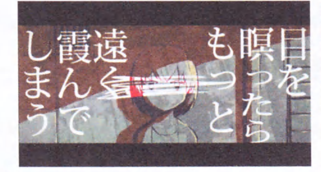
本月开篇按照惯例（不知不觉成了惯例 w）先来祝贺两位 P 主的新百万曲～其一是老熟人橘子星 Orangestar 的『Alice in 冷凍庫 / feat.IA（番号：sm28242091）』百万再生达成！而きくお则在本月收获了他的第一首百万再生传说曲『【初音ミク】僕をそんな目で見ないで【オリジナル曲手書き PV】（番号：sm13664704）』，可喜可贺～本月 Nico 那边 VOCALOID 板块相对"热闹"，因为恰逢 3 月 9 日的"初音日"有不少新投，不过本月 VOCALOID 榜单上成绩特别亮眼的作品竟然大多不是使用初音的作品，这么算来本月的初音可是被抢了不少风头呢 w

雨とペトラ／flower

番号：sm30789907　作者：バルーン

首先重磅推出本月 MVP 歌曲，バルーン的『雨とペトラ』。如果读者们一时想不起这位作者是谁，那么可以提醒一下——他上一首使用 VOCALOID flower 的作品『シャルル／flower（番号：sm29822304)』，这下就该有印象了吧 XD バルーン现在可以说是 flower 界的 P 主"一哥"了，去年的 flower 曲『シャルル』虽然是年底 10 月才投稿，但是成绩非常亮眼，现在已经接近 90 万再生，今年内肯定能突破百万大关，也是 flower 最有名的投稿作。顺便插播一则逸闻趣事，バルーン自己翻唱的『シャルル（番号：sm29854242）』由于其令人惊异的高质量已经 120 万再生，比原作提前达成了百万再生成就 ww バルーン自从 2016 年 2 月的 flower 作『花瓶に触れた / flower（番号：sm28255984）』取得自己的第一个十万再生后，创作倾向就移到了 flower，从此以后一路顺风顺水，原创曲和自我作品翻唱都大受好评，这回的新作应该也会出翻唱吧，毕竟不会唱歌的 P 主不是好吉他手 XD 他笔下的爽快节奏 flower 可真是帅气啊～



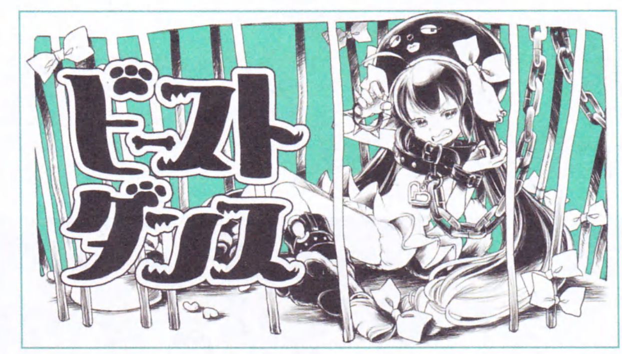




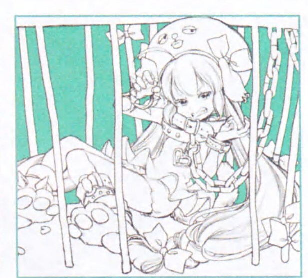
ビースト・ダンス【音街ウナ Talk Ex デモ曲】

番号：sm30822018　作者：和田たけあき（くらげ P）

如果说上一首可能大家还有可能对于作者不太熟悉的话，くらげ P 一出场应该就没有什么疑问了吧？这位去年的旧作『【結月ゆかりの】チュルリラ・チュルリラ・ダッダッダ！（番号：sm28276238）』进入年总榜前三，再生 250 万＋且至今还在榜单上。此次的新曲曲风也和以前类似，画师也是一贯合作的チェリ子（mylist/36367946）。这首叫做"beast dance"的新曲一如其名野性十足，副歌的"がおがおがおがおがおがお"也和他的其他作品一样洗脑无极限，同时它也是 4 月 20 日即将发售的『音街ウナ Talk EX』的 DEMO 曲。







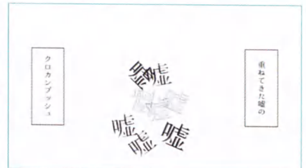
NICONICO

【結月ゆかり】フリィダム ロリィタ【オリジナル】

番号：sm30681505 作者：ねじ式（火曜日 P）

本月还有一首非“主流”VOCALOID 的投稿作，来自ねじ式的一首缘兔作品。ねじ式（火曜日 P）的初投稿是 2013 年 8 月 6 日的『【IA】六等星の夜【オリジナル】（番号：sm21527325）』，常用的 VOCALOID 有初音ミク、GUMI、IA、結月ゆかり等，P 名来历很有意思，因为他每次都在火曜日（周二）投稿所以是“火曜日 P”。虽然初投稿至今已经有三年半，本人也非常勤奋投稿频率很高，但是除了 2014 年爆了两首二十万再生的作品之外，其余再生一直在一万以上十万以下徘徊，可以说是比较尴尬不上不下的一个数字，此次新作已经超过十万再生，是他的第三首殿堂作，调教干净利落，曲风清爽又带有温柔的气质，要是今年内能更进一步就好了呢！





帝国少女 / 初音ミク

番号：sm30788596 作者：R_SoundDesign

推荐一位新作者的曲子，本月 3 月 9 日的“初音”日投稿作品，投稿后在榜单上的表现异常强劲，甚至在每日 rangking 数日力压上面两首“群众基础”更好的作品。评论中大量米说歌词非常像年轻时候的椎名林檎，的确歌词比较文艺和难以理解，有独特的辞藻堆砌出的美感。标题是“帝国少女”，歌词最后还谐音了“啼哭少女”，再加上使用的东京夜景照片，整体出现了微妙的迷离和伤感的氛围。没有爆裂的节奏和魔性的副歌，但整体氛围实在是最近不可多得的佳作之一，再加上作者作为 2016 年 8 月初次投稿的新人 P 主，不由对他接下来的作品充满了期待。本月榜单上另一首 3 月 9 日投稿的作品『【初音ミク】サイコセンス【オリジナル】（番号：sm30743292）』开头旋律和 PV 的配合非常有创意，那双不时出现的眼睛令人印象深刻。

最后 VOCALOID 版本月还要推荐的两首作品，一首是『ふわり P - シンプル (Official Audio & Lyrics) ft. 鏡音リン（番号：sm30845256）』，ふわり P 也是好久不见！这次终于回归了最擅长的 NHK 电视台（？）曲风，重新走回了治愈清爽路线，连 PV 用图都是当年第一张专辑的封面图，完全是走了复古路线嘛 w。歌词按照惯例还是一个汉字都没有 ww，转调按照惯例还是足量高质供应哦！然后前几期提到的回归 P 主日向電工（mylist/32760080）真是异常勤奋，回归之后连投两首，最新作『初音ミク　オリジナル曲「バケモノダンスフロア」（番号：sm30655135）』也非常优秀，值得一听。



脱法ロック 歌ってみた【Gero×ピコ】

番号：sm30796014 作者：Gero×ピコ

再来说一说唱见板块，本月有个挺有趣的组合投稿，就是这组 Gero 和ピコ两位，选曲是去年 Neru 的大热曲『脱法ロック』，放到现在选曲也不算过时，再来这两位的组合比较吸人眼球，两位都是曾经 Nico 的古参，也曾经都推出过销量不错的专辑，最关键是，这两位的演唱风格从音色到唱法都差距非常大，可以说是标准的“美女和野兽”的组合形式，不过出来的效果异常得好，两位在擅长的高音方面都保持了一贯的水准，两种声质的和声也很和谐，是唱见版令人耳目一新的合作新作。









最后又是商业情报时间，魔法未来 2017 演唱会『マジカルミライ 2017』的主题曲确定将由 Nico 出身、现在正在大热的米津玄師回归他『ハチ』的名义担任，时隔四年再次以『ハチ』推出的新曲『砂の惑星』十分令人期待！另外米津玄师也确定将担当新番动画 TV 动画『我的英雄学院』二期 OP 的工作，恭喜啦（～￣▽￣）～

最近岛国那边有一篇简析 VOCALOID 曲衰退原因的文章被多次转载和讨论，其中作者的论点是因为智能机的普及、对华丽 PV 的过分依赖等作为主要原因。的确，这几年做年度总结看数据的时候能明显感到单从数据方面的确已经不如往年了，这篇文章中也有一些数据图表来说明自 2013 年来这几年 VOCALOID 的热度逐年下降的趋势。文章中一些分析还是作者个人的看法，但是当做参考来看也挺令人唏嘘。有兴趣的读者可以搜索关键字找来阅读。于是本月就到这里了，提前祝清明节假期愉快和即将到来的复活节快乐，拜拜 (o´・∀・)ノハーィ▲

前言

Foolish author lipstick on a pig.

又到了一年一度收集资料与赶稿平行推进的痛苦并欢乐的喧嚣愚人节，而且不幸的是，今年的四月一日赶上清明节假期倒休，在工作的同时关注11区厂商们搞的大新闻就成为了更大的挑战。由其是FGO GO这样需要花时间去刷的愚人节特别企划就更令人蛋疼……所幸不用像pokemonGO那样真的到处去跑着收集，从等电梯、午餐觅食以及通勤路上挤出的时间就能把英灵收集齐全。TwT羡慕嫉妒恨啊，能按照正常休息日躺在家享受愚人节乐趣的11区住民们。不过话说回来，可能也正是因为今年愚人节是在周末，从统计的信息来看，参与大狂欢的厂商数量与往年相较要少一些，搞大动作的也不像以往那么震撼。言归正传，就让笔者带大家全面重温今年愚人节的点点滴滴吧~

You Are Fool!!! 2017 今年，你上当了吗？

■ 文 / 稗田 ■ 责编 / 如月千华 ■ 美编 / 塔里



年度热点

Annual hot spots.

愚人节这样一个，大部分厂商都会集中发布信息的特殊时刻，甚至可以看做是年度业界流行取向的风向标了。从历年的状况，都能很明显的看出大家在关注什么元素，有心的读者也可以尝试下推测接下来的业界动向。

从2016年四月到2017年4月，业界最大的话题作，可能就要数今年一月番的『けものフレンズ』（以下简称兽友或浮莲子）了吧。凭借"死锅~以"、"塔诺西~"病毒般的传播力，以及毫不做作的画风，与引人入胜层层展开谜团的故事情节，以区区一届手游改编的3D动画强势登上一月番圆盘销量榜眼，仅次于制杖女神。甚至八竿子打不着的网站托管会社Just Size Network也来参了一笔，把网站首页放在了浮莲子们撒欢奔跑的稀树草原上，想来，约莫是社内阿宅程序猿们的动议。至于其他ACG会社，就更容易搞事了——把logo改个风格，自家角色们都塞上耳朵和尾巴放在草原上就好~这方面Galgame的确有得天独厚的优势，女性向galgame会社rejet都能完美融入环境。

而今年愚人节仅次于兽友的热点，恐怕就要数AR、VR技术了。与前两年这方面着力neta在各种夸张的VR器材不同的是，本次愚人节年度从去年七月pokemonGO开始运营、十月PSVR发售、以及更早发售的HTCvive平台开始实装VR女友等商业化发售的作品推出，于是本次愚人节会社们neta重点除了各种依旧奇葩无比的VR器材以外，还追加了VR新作诈称。3D大厂I社的VR女友首当其冲的被自家neta为了VR男友。根据I社官方发布的视频来看，与VR女友没有什么区别，主要内容还是在那间小小的卧室里观察可爱的男孩子动来动去。

除开VR男友，还有游戏模式与愤怒的小鸟相似，只是角色换成了公主和手下士兵——俗称公主踢PP的手游『ケリ姫スイーツ』也在当天发布了异常胡扯的VR化消息。官网页面中喊出了这是VR时代开始的口号，还提出了3个VR代表思想：Very Rare（超稀有：可以近距离观看公主的笑颜）、View Range（最高的景色：以被踢飞的士兵的视角，观赏广阔的大草原）、VakaRakubatteittajanai（ヴァカ！楽だって言ったじゃない!!：马鹿！可不是像说说那么容易！！官方英语力不足了，用假名强行拼凑www）。官方还宣传称"可以与恋人打开新世界的大门"，在被女友踢飞的玩家配图下面，小字注明了"没有恋人的玩家可以拜托母亲大人来踢"，各种方面都完全走歪了www。就连注意事项中也埋藏了笑点，对象年龄：就算被踢飞也不会哭出











来左右的年龄。游戏特典还搭配了公主同款高跟鞋，为什么会有电源属性就不得而知了。至于提出的包含味觉的4D体验系统，官方提出的解决方案是——自己动手吃与游戏中出现道具一样的食物ww。

另一个值得一提的VR假消息也是来自手游，11区著名社交平台GREE今年三月推出了一个以钓鱼为主题的手游釣りスタ(钓鱼明星)。刚打开官网，就被简陋的瓦楞板VR眼镜、搭配11区特色的翻盖功能机——两台！的奇葩造型所震撼。接下来一般VR设备也会提到的种种感官宣传语暂且不提，声称游戏实装了嗅觉机能，让人闻到鱼腥味也有其他游戏提到过。但是钓鱼游戏里追加了鱼mod，还注明"因为鱼没有痛觉，所以玩家被钓起时也不会感受痛觉"什么的就只能佩服官方脑洞惊人了。

大闲者们的新花样
The new pattern of idlers.

作为历年愚人节都格外投入的厂商型月社，今年大闲者行为首屈一指的就是他们家在当天推出的一日限定手游FGO GO了。在这个业界众多IP求手游化而不得的世界上，专门为愚人节开发一款APP，还1日就停服的奢侈和魄力，恐怕也只有型月做得出来(这魄力可都是你们月球







人课出来的！自豪吧月球人！)。这个neta来自pokemon GO的手游，也可以算是前文提到的VR/AR潮流的产物吧，游戏方式也与pokemon GO大致相似。全员神经病リヨ画风的英灵遍布街道，主角要在巡街的过程点击路边的英灵，进入AR模式之后，环视四周找到英灵，并投掷圣晶石来捕获。

不过收集齐全部英灵只是一个开始！这游戏真正有意思的地方在于捕获之后，可以用AR相机，把英灵放在真实生活的场景中。于是玩家们配合リヨ画风丧病的英灵们迅速up了大量超神经病照片到推特上。

其次就是专门制作了写作实写映像化，读作木偶剧的『LoveLive Sunshine』了。开始时二年生主角三人组开始的是三只小猪的剧情，原作故事里的灰狼变成了腔棘鱼，而且在稻草房被吹飞的剧情之后神转折，能把成为校园偶像的主体强行塞进三只小猪的剧情也是佩服得不行……就在观众还在为猪鼻子可以摘下来的设定捧腹的时候，剧情又大拐弯冲进了浦岛太郎的故事里……在海底龙宫城邂逅小原鞠莉之后的众人刚回到陆上，就又进入了黛雅和花丸的咔嚓咔嚓山剧情。这时候，大家想必都明白了，木偶剧的整个剧情线就是11区著名童话故事大串烧www。在用接吻退治了"鬼"之后，故事在舞台、歌声以及梨子的吐槽中以梦结局结束……

说起木偶剧不得不提的另一组大闲人，就是东离剑游记剧组了。今年搞得大新闻是『东离剑游记×刀剑乱舞』的联动映像化企划项目。故事主人公为『刀剑乱舞』著名老年偶像三日月宗近老爷爷，还专门为这次搞事制作了非常精致的三日月人偶……也是非常奢侈。不过从官方映像最后的staff信息来看，企划核心还是刀剑乱舞的本家氮正社，霹雳国际只是来配合搞事情的。

最后一位常年出现在本版块的搞事大社key社，今年倒是没做太多出格的内容，只有麻枝准歌手出道和全世界飞机巡游宣传的网页。正所谓大家都以为鸽了的时候却没鸽，也是一种鸽仁不义，不让众多期待动画化伪报的键子大感失望。

结语
epilogu

总的来说，今年的愚人节除了少数传统搞事大厂以外，大家更新量都不如往年。可能一方面是恰逢周末，很多以往实况性的内容因为员工都不在上班而无法实现，另一方面则是厂商们在手游和少子化的压迫下，没有那么多精力来制作一天有效的娱乐新闻了。不过不管怎样，都要感谢厂商们以广告目的给我们带来的额外娱乐ww最后例行的，限于篇幅我们只能介绍到这里，大家如有兴趣看到更多趣闻，可以去访问整理网站(http://gigazine.net/news/20170401-aprilfool/)▲

CG里走出来的2B小姐姐！

——专访半次元人气coser Nasu茄儿

■提供/半次元 ■责编/稗 田 ■美编/三 白

cn：Nasu茄儿

所在地：台北

星座：天秤座

本命角色：Fate的贞德 / 2B

最近在看的动漫：最近都没有看动漫，上一个看的是『魔法少女育成计划』，最近都在玩FGO跟少女前线XDDD

半次元个人主页：https://bcy.net/u/2095317

半次元：欢迎从 CG 里走出来的 2B 小姐姐！来和大家打个招呼介绍一下自己吧！

茄儿：大家好，我是茄儿，在台北出生，但我母亲是上海人，目前我是职业 Coser，在台湾与东南亚活动有贩售自己的 cos 商品。之前因为在台北读大学，所以今年毕业才开始到内地活动，也是今年才有自己的 weibo，之前都是经营 Facebook 为主。

茄儿喜欢手做 cos 服装跟道具，所有道具都是自己亲手制作，特别钟爱持有巨大武器的女角（自虐）。所以本命都是重装主题如舰娘、Fate、PS 游戏中的角色，对于做道具，每次都希望有新的突破，如使用的武器一定可以发光，盔甲可以弹开等等……在台北有经营自己的道具工作室，工作室的作品有在去年的暴雪 cos 大赛拿到第三名！

茄儿不只是一个工作狂还是很认真学习的人，对于拍摄非常执着，从道具制作到后期都是一手包办，对 PS 软件十分擅长，每次拍摄都希望拍出如游戏原作一样的感觉。未来我们还会继续努力创造出更多作品，请大家一定要支持茄儿喔！

半次元：当初完全被 2B 和机械生命体对战的那张预告惊艳到了！是怎么拍出来的呢？

茄儿：就如前面所说，茄儿对拍照十分执着，每个动作跟场景都要跟游戏一般还原。所以开始拍之前都会先找好原画或是想好构图，然后再去勘景。这次选择拍摄的地点是靠近海港的废墟，类似后现代宫殿的残柱，给予照片如游戏一般的气氛，而姿势希望与原画一样有魄力。

拍过 cos 的都知道，二次元的画面本来就不科学，但台湾摄影师萌哥与我合作已久，他非常擅长拍摄二次元角度才能看见的构图。我们用 4 条钓鱼线让裙角跟衣服脱离地心引力，现场好几位工作人员拉着，我用单手撑地板并拱起身子，才拍出这样的画面，老实说这个姿势撑不到 10 秒。





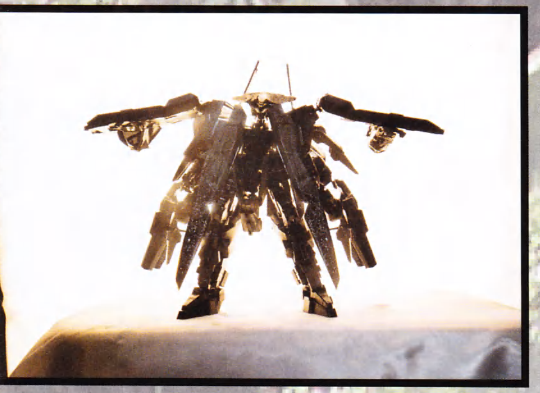
半次元：在游戏发售前就能看到如此高质量的COS一本满足！是什么时候开始计划拍摄的，做了哪些准备呢？

茄儿：其实茄儿本来就是DoD系列游戏的忠实玩家，DoD系列的剧情都是互相关联的，所以我们很早以前就关注尼尔这款作品了。因此试玩版一公布的时候我们就边玩边研究了。
当时还是2016年底，原本没有玩PS的话不是很多人知道这款游戏，我们根本不知道现在出这cos后会在全世界造成数十万的转发。当初决定要做2B只是因为很厨DoD系列，喜欢尼尔而已。
我们在2016年12月就开始做衣服，1月完成武器，都是按照试玩版的设定。1月过年时，试装照一放出，在Facebook就有三千以上转发量，当时真是吓坏我们了，平时的转发大约是四百到六百。可能是因为有玩系列作品，对于游戏的神韵比较容易掌握，也比较知道需要寻找什么样的场景，1月我们就完成准备，2月就拍完了。

半次元：听说茄儿为了拍摄这套去过很多地方踩点拍摄，都去过哪些地方呢？

茄儿：由于这次希望贩售尼尔机械纪元的主题写真本，所以对本次拍摄有格外的要求，而且本身是游戏玩家的我，希望尽可能的用现实场景达到如游戏过程一样的感觉。希望买这本写真本的朋友，能感受到真人与游戏世界融合的幻想。
因此我们总共拍摄了4个地方：大都会的废墟、工厂废墟、自然大峡谷、森林等等。最后我们还制作了1/100游戏里面飞行机器的模型，在黑幕摄影棚吊钢丝拍摄，把不可能的机器操纵与打斗动作补足。







半次元：很多场景感觉拍摄难度超大，有没有遇到什么艰辛的经历？

茄儿：最艰辛的经历，就是都很艰辛哈哈哈。我穿13公分的高跟鞋，在数公尺的断崖上行走超危险。拍废墟的时候还爬到四层楼高的断楼上去拍摄，有好几次都是因为踩空跟踩到碎石，直接跌下去，都是工作人员帮我拉着，才没有摔死，现在想起来还真的是命大。而且拍摄地点都是荒山野岭，开车开超久，一整天下来，体力完全耗尽XDDD

半次元：光是听着就觉得胆战心惊啊QAQ 辛苦出片后，拿到初回版游戏有没有玩个痛快奖励自己一下！

茄儿：我定纯日版的，当天就拿到游戏了，玩过了一回目，但是之后要先赶工本子了，不能太贪玩，剩下的等本子送去印刷厂再继续玩吧，我的2B要等我耶！

半次元：话说我们的茄儿是一位职业coser哟！职业coser这个名词在很多人眼里还是有点陌生的，茄儿是怎么从爱好发展到职业的呢？

茄儿：小编问这个问题真是专业。其实茄儿从学生时代就开始做道具的案子，或是做印刷外围，修照编辑的案子。做的多了，就与朋友开起自己的工作室，当工作室成员开始多了，茄儿才开始专注自己的cos。
可能因为我很认真，对自己的照片与商品要求都很高，后来慢慢积累了人气。我常跟亲友们说，茄儿有的所有优点"只有认真"而已。一开始也是吃不饱穿不暖却硬要坚持这条路，直到有一天茄儿发现自己外围的销售还不错，之后就越来越忙。
准备一本书是非常辛苦的，从计划到做道具到拍摄最后的后期与编辑等等，都会让我与小伙伴不眠不休，于是就不能做其他工作了，变成"专职"，时间不够用啊！！！！

半次元：在把cos作为自己的职业的时候，有身边的人提出反对或者不理解吗？自己是怎样应对呢？



茄儿：我的朋友都是同好居多，对我的想法也蛮能理解的，要说不理解，一开始最不理解的应该是我妈 XDDD 但我还是坚持啊，少不了的就是要承受压力，但是就是要努力拿出成绩，有了成绩，现在她也慢慢认可了。未来我也是有我的规划，除了继续发展 cos 相关的事业，我会去读研究生，当然读书加上拍照与做道具的工作超级辛苦的。

半次元：相信大家也非常好奇职业 coser 每天都在做什么，来跟大家分享一下茄儿的日常吧～

茄儿：这日常讲出来大家一定会觉得，这样你怎么受得了！！！
从去年到现在，我给自己的要求是一个月完成 4~6 个角色，每 3 个月要有一本新书。又经营道具工作室的关系，所以要一直注意各大作品的信息，新角色通常在上架当周就要有样衣完成，这个压力真的山大。
每天的日常不外乎就是周一到五早上做新道具，晚上则熬夜后期照片。每张照片我都要花费 2~3 小时精细后期，每天做道具至少 6~8 小时。休息时间就是补玩游戏，真的太忙我只好压缩睡眠时间。所以通常我只睡 4~5 小时，早上 6 点我就起来了，中途有时间的话就补睡一下。然后周末的两天就是各种拍摄，通常也是清晨开始，也有清晨 3 点就到拍摄地点的，然后拍整天。如果长途就拍 1 个景，棚内就拍 3 个景，拍摄时吃饭都是很随意的。一个月下来，忙到喜欢的电影都没有去看，更不用说追新番了，通常我会找个时间一次看完，偶尔接个展场活动，所以几乎是没有假日 XDDD

半次元：当 cos 这个爱好变为职业之后，茄儿在出 cos 的心态上有什么转变呢？

茄儿：我还是坚持出自己喜欢的作品，而我喜欢的作品我一定会去玩，去看，去仔细研究里面每个剧情。当然也会有压力，比如说出的好不好，还不还原，舆论压力与周边卖得好不好等等。



整体来说，做自己喜欢的工作，算是幸福与开心的，有的时候难免会受到打击。但是虚心检讨，下次再更进步，自己要认真，对得起自己的作品也对的起原作，这样子就安心了。现在比较会要求自己多开朗一点，不要这么怕生，与大家多讲讲话 XDDD



Nasu茄兒Cosplay's X 萌哥 Moe Photography

半次元：欢迎茄儿来和粉丝们多多互动呀！话说对于自己未来的发展方向又有什么样的期待呢？比如想一直拍喜欢的 COS，或者转型成为制作人，或者读研之后加入到社畜的行列什么的。

茄儿：这个我也是有想过，这 3~5 年内我都应该会以继续经营 cos 为目标，努力拍出更好的照片，做出更好的写真本，挑战自己心目中最完美的二次元诠释。其实除了 cos 我也很会做道具，处理照片也不错。前面有讲过，我还是会边工作边读书，也是媒体专业，有一天退休了应该会做老师吧（？

半次元：啊我好想回去上学！顺便问问茄儿近期有没有来大陆的计划呀～比如五一时候的 CP20 什么的？大家都超期待和茄儿面基呢 w

茄儿：有啊～CP20 有考虑参加，正在跟小伙伴们讨论，有参加的话会公布在 weibo。目前茄儿的活动范围就是台湾～香港～日本～上海，其他地区我们也会列入考虑，谢谢大家这么期待，我们也是又紧张又开心呢！

半次元：专访的末尾来跟粉丝们说点什么吧！

茄儿：谢谢半次元给茄儿这个专访的机会，真的是又新鲜又开心。去年底第一次到内地跑活动，真的让我非常喜欢，那边的朋友都好热情，而且角色都出的好棒！
不过茄儿对于这边的用语有些不太懂，希望大家不要嫌弃我才好 >"<，我会努力学习的 !!! 真的很高兴半次元给茄儿这个平台来认识大家，真的太好了！▲



Cosplay's X 萌哥 Moe Photography


■文 /MHCG ■责编 / 如月千华、稗田 ■美编/ 塔里
从最纯粹的心灵中诞生的杀意
PURE INTENDED TO KILL,
FORM PURE SOUL.
——纯狐之一设相关考察与漫谈

虽然这么说可能是否定了东方系列的存在意义，但不得不说的是从东方系列历代作品的剧情以及设定来看，神主这个人可能更适合当一名民俗历史学家而不是苦逼的码农。从『红魔乡』到『绀珠传』这十数年来，这位懂编程懂作曲懂关卡设计还懂那么一点绘画的幻想乡创世主其实一直都热衷于以各种方式把神话传说或是历史轶事在自己的作品中进行再创作。当然，考虑到幻想乡里存在"妖怪"这一民俗学上的重点以及"容纳被遗忘之物"的这个背景，把这些取材于现实的内容带入东方系列的核心世界观中也并不是什么不可接受的事情，而各作的相关内容其实在爱好者群体中也都饱受好评。有趣的是，虽然之前的大多数作品都取材于日本本土的民俗故事，不过神主在『绀珠传』这部最新的正作中似乎已经厌倦了和风的设定，而是将目光投向了同样盛产创作素材的希腊以及中国这两个神话大国。问题在于，神主对于希腊方面的女神赫卡提亚的基础设定姑且还停留在比较尊重"原著"的范畴上，然而对于源于中国的纯狐这位（设定上的）人妻角色的"一设"就与她历史神话中的"零设"有着不小的冲突了。不仅如此，虽然纯狐的能力设定非常符合她这一角色的定位，但这个设定其实看起来与之前东方系列作品的设定有着根本上的矛盾，说是吃书也不为过。所幸的是，这些冲突与矛盾并没有影响到纯狐作为历代最高难度作品的最终Boss的魅力——但是只要有问题存在就应该将其弄明白，这可是事关一设研究者的尊严问题。正因如此，这篇考察的目标除了努力去将纯狐这位角色的设定魅力展现在各位眼前之外，就是向各位读者解释清楚这些矛盾相关问题的来龙去脉了。



▲山海经中的九尾狐

被混淆的复仇之心 纯狐之原始出处考察

The vengeful heart of confusion

很显然，作为一位有着历史身份的角色，"纯狐"这一身份的原始出处正是人物设定中的重中之重。当然，本着这篇学术考察（？）中批判性研究的准则，还是需要先说明一下纯狐的"中国历史背景"在她的人物设定中到底起到了怎样的作用。之所以要给"中国历史背景"打上引号，主要还是因为她的设定出处是来自于"夏"这个中国历史学上非常尴尬的朝代。虽说小学水平的历史课上就会告诉我们华夏历史有着泱泱五千年，而夏朝则是这五千年中值得纪念的第一个朝代，但问题在于至今为止仍然没有可信的考古证据能够证明这个朝代是真实存在的。正因如此，与其说纯狐是一位像神子等人那样的历史人物，倒不如说是像青娥那样存在于"创作"或是"传说"中的人物。这样一来，她的背景其实就没有历史研究上的太大意义了，因此这篇考察并不会拘泥于历史的正统性而是更多关注她的设定在各方典籍中的表现意义。

从最基本的前提来说，"纯狐"这二字出于战国时期著名浪漫主义诗人屈原的长诗『天问』中的这四句："浞娶纯狐，眩妻爰谋。何羿之射革，而交吞揆之？"，讲的是夏朝第六代君王后羿被其妻纯狐与其相寒浞谋害的故事，简单来讲就是后羿惨遭绿帽盖顶甚至还因此丧命的悲惨人生。这里的"纯狐"通常被认为是一个信仰九尾狐的民族名称而并不是个人的名字。东方系列里的纯狐背后的尾状灵气大概就是来源于这一观点，不过考虑到这并不是一个与这位角色相关的重要问题，这篇考察并不会对此深入研究。回归正题，不仅是纯狐，另外一点需要注意的就是这里的后羿与我们所熟知的『后羿射日』中的后羿并非同一人物：前者为夏朝的第六代君王（同时也是第一位在世袭制度的王朝中篡权成功的异姓君主），而后者为五帝神话时期的射手，其称号为"大羿"而非"后羿"。这位大羿的传说在许多古代著作中都有所收录，例如著名道家哲学作品『淮南子』中记载的"尧之时十日并出，焦禾稼，杀草木，而民无所食，羿上射十日，万民皆喜，置尧以为天子"，而『天问』中也有着有关这一段故事的诗句"羿焉彃日？乌焉解羽？（大羿是怎样射下天上的太阳？金乌又怎样散开自己的羽毛？）"。值得一提的是，由于后羿与大羿在古书中的代称皆为"羿"，后世朝代的学者时常将这两位人物混淆，也造成了近代考据上的困难。当然，在如今这个资讯信息极为发达的年代，这些问题对于学者们

来说也已经没有什么影响了——然而这也只是对于专业的学者而言，一般的创作者（例如并非中国历史学者甚至连中文都不一定懂多少的神主）依然很容易混淆这两位人物，甚至可能对于纯狐本人的身份都有所误会。在前文中强调过的纯狐基础设定的主要问题便是来源于此了。如果我们整理一下绀珠传原作中提到的与纯狐原本身份有关的设定，大致上可以总结出这样两点：

一、纯狐的丈夫（后羿）杀死了自己的儿子，因此纯狐为了复仇杀死了自己的丈夫。

二、纯狐憎恨自己的丈夫的妻子嫦娥。

虽然这两条设定乍看之下只是个"贵圈真乱"的故事，不过在结合史书以及神话的记载分析之后我们就会发现这些设定之中其实有着很多奇怪的地方。下面就让我们来逐条分析一下问题所在：

首先是后羿杀子的这一设定。原则上来说，就算是儒家思想正式成型的唐宋期间也时常发生弑亲的事件，在夏朝这个社会道德体系尚未成型的时代中其实杀子也不是什么值得大书特书的事情（而且考虑到当时很多君主的妻室都是从其他人手中抢来的，这里的"子"也不一定是自己的儿子，可谓牛头人之风早已盛行）。但就算如此，虽然后羿在出身上是一位不光彩的篡位者，而在政绩上也可谓是一位实打实的昏君，也不能就因此把杀子的罪名强加在他身上——实际上，虽然东方世界中的纯狐一直对此耿耿于怀，但后羿倒还真没对他的这位老婆怎么样，反倒是诱骗了纯狐的寒浞不仅杀害了后羿还对其家族做了一件惨绝人寰的事。据『左传』记载，寒浞在谋害后羿后将其尸体乱刀剁成肉泥并做成肉饼给后羿的儿子们吃，当然这些可怜的孩子们是吃不下去的，于是就被寒浞以此为借口一并杀害了（"羿犹不悛，将归自田，家众杀而亨之，以食其子，其子不忍食诸，死于穷门。"）。由此来看，能坦然吃下自己儿子（做成的肉包）的周文王心理素质还是很不错的……跑题了。当然，纯狐本人跟这起惨案估计并没有什么直接关系，但至少她也没有站在被害者的立场上谴责对方的道理才对。这样一来，问题就在于神主究竟是为何会信誓旦旦地写出这样一个设定了。实际上，"纯狐"这一名号在历史上其实就只在『天问』中出现过一次，并没有其它的材料可以支撑后羿杀子的这个设定——然而"纯狐"以外的人就不一样了。古代史书『左传』中有着这样一段话：


▲寒浞

"昔有仍氏生女，鬒黑而甚美，光可以鉴，名曰玄妻。乐正后夔取之，生伯封，实有豕心，贪婪无餍，忿类无期，谓之封豕。有穷后羿灭之，夔是以不祀。"

（从前有仍氏生了一个女儿，头发乌黑美丽，光亮如镜，名字叫做玄妻。乐正后夔（kuí）娶了她，生下伯封，他的心地像猪一样，贪婪无法满足，暴戾没有限度，被人们称作大猪。有穷国的后羿灭了他，夔因此而无人祭祀。）

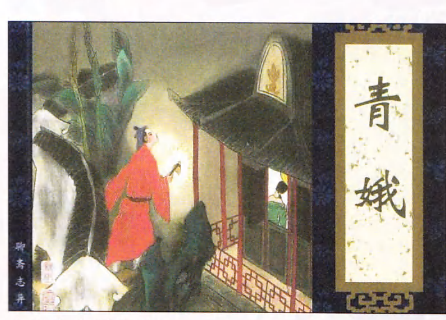
由于读音相近，这里提到的玄妻这一人物时常被混淆为『天问』那句诗（"浞娶纯狐，眩妻爰谋"）中的"眩妻"，在这一解释下"眩妻"才是真正的名字，这样一来原诗句的意思就变成了"寒浞想娶纯狐氏的眩妻，于是她谋划害死了后羿"，倒是也能说通。近代中国研究者顾颉刚与童书业在1936年所发表的『夏史三论』这部夏朝历史考据文献便是这一"眩妻"等于"纯狐"等于"玄妻"的理论的支持者。基于这一解释，也就可以明白玄妻的经历了：她本是夔的妻子，而她的儿子被后羿杀害，自己也被迫嫁给后羿，因此之后才怀着仇恨谋杀了后羿——这不就把神主的设定说通了嘛！

可惜的是，从屈原全体作品中的词汇含义来看，『天问』中的"眩"字其实指的是"迷惑"的意思，原句的含义也是"寒浞想娶纯狐，她被迷惑于是谋划害死后羿"，因此"眩妻"并不能被看作一个人名——而且就算"眩"和"玄"再怎么相近也不能想当然的就把它们当作同一个字。虽然古人编纂史书时通常会为了避讳君王名号而将一些字换为同义的其它字，但这条规则并不适用于这两个读音上只有声调不同的字，况且『左传』编纂的时期并没有名号中带有"眩"字的君主。不仅如此，由于玄妻原本的丈夫乐正后夔其实是尧舜时





期的人，几百年后的夏朝后羿是绝不可能杀死他的儿子的，所以这里的“有穷后羿”很有可能只是一个同一氏族中不同时代的同名人物，而纯狐自然也就不可能是这位丧子的玄妻了。总结来说，历史上的纯狐与后羿究竟是怎样的关系我们并无所得知，她也确实有可能是为了复仇而害死了后羿，但仍然没有任何证据能够表明他们之间有着杀子之仇，因此绀珠传中纯狐的这个设定可以算是有些误用的意味。实际上，上一个出现这类误用的角色也是出自中国的霍青娥(神主将青娥出处的『聊斋志异·青娥』中的“晋人”理解成了晋朝人，但实际上指的是山西人)，但青娥的这一情况又和纯狐不太相同，毕竟将纯狐混淆为玄妻所需考究的资料并不是单纯的一本聊斋可比的：不论神主是直接发现了『天问』与『左传』之间联系的可能性，还是藉由『夏史三论』的分析而相信了纯狐等同于玄妻的这一说法，这些都不是一位日本游戏创作者所应轻松发现的冷门资料——说到底，神主选择了对于中国人来说都非常陌生的“纯狐”这一角色作为绀珠传的核心人物这一点就已经非常让人意外了。正因如此，即便神主的设定有些人物出处上的混淆情况，我们也应该依靠研究这些问题来提升自己的知(zī)识(shì)水平而不是单纯当作无意义的失误来考量，毕竟以神主的知识面所创作出的一设其实都非常有趣且值得考察。



▲聊斋中的青娥

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自:『チーズ~』　作者:Koissa【戀】
网址:http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=60973654



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自:『チーズ~』　作者:Koissa【戀】
网址:http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=60973654

当然,正如上面所说,神主的知识面在涉及到中国历史的部分上并不是非常准确。后羿杀子的问题是纯狐与玄妻的混淆,而另一个设定,也即是纯狐憎恨嫦娥的问题,则又是另一个混淆的情况了。说到嫦娥这一人物,我们最熟悉的大概就是她登月的传说:相传嫦娥是大羿(射日后羿)的妻子,当大羿从西王母处讨来不死药时她将之窃取并随而登月成仙,导致大羿无法摆脱凡人寿命的束缚(『淮南子』中记载道:"譬若羿请不死之药于西王母,　娥窃以奔月,怅然有丧,无以续之。",其中"　"字因避讳汉文帝刘恒的名讳而被改为"嫦"字,传于后世)。虽然嫦娥与纯狐并不是一个时代的人,不过前文也提到过大羿与后羿时常被人混淆,他们的妻子在后世记录中有所交集也不是什么奇怪的事情——问题就在于这确实是一件奇怪的事情,因为"纯狐"与"嫦娥"这两个名字在历史上的各方记录中都没有共同出现过,也就无从说起她们之间的仇恨了。既然如此,那么这个设定是不是神主纯粹脑补出来的对于中国古代神话历史的二次创作呢? 也不尽然。上面提到的"纯狐"与"嫦娥"这两个名字没有一起出现过的原因实际上是因为"纯狐"仅在『天问』中有迹可循,而后世的其它所有历史记录都没有出现过纯狐的名字;相反,嫦娥则是后世神话乃至文学创作中出现率很不错的一大热门,完全不是纯狐这一无名之辈(仅限绀珠传发售前)可比的。由于这一出场率的差别,再考虑到两位"羿"在后世也时常被当作同一人物,那么其实可以认为纯狐在历史上的存在本身或许是被嫦娥这一人物代替了。作为夏朝的人物,纯狐,或者说其夫君的君王后羿在春秋时代以及战国早期还算是时常被人提及,然而从战国后期开始在书籍中出场的就基本都是嫦娥与射日大羿了。这一相关典籍内容在时代上的差别很可能说明了历史学者们与文学作者们的创作重心偏移,也即是从难以确证的"历史"向自行编造的"神话"的转变——后羿射日,嫦娥奔月,这两个涉及到日与月这两大象征的神话传说正是从战国后期才开始出现并流行起来的;换句话说,也就是后羿与大羿的传说融合在了一起,而纯狐则被嫦娥的传说所完全取代。考虑

到夏朝的历史很可能没有史书记载而只是口耳相传，而后羿（异姓篡位）与纯狐（通奸杀夫）这两位人物也都不是什么伟光正的儒家典范，因此古代那些学究作者们将这段历史添油加醋甚至于改的面目全非也是可以理解的。这样一来，从某种程度来说也可以认为是嫦娥夺走了纯狐的丈夫（后世历史纪录中的后羿之"羿"被大羿之"羿"所取代），从而滋生了两人在东方系列设定中的仇恨。可能也是因为这一原因，永琳才会在绀珠传结局中给出了本因是月之女神的嫦娥以"恶妻"这种不太尊重对方的评价。当然，就算神主确实是依此而设计了这段设定，这也只能算是一种对于中国神话的二次创作，虽然不像纯狐与玄妻那样有着历史记录上的硬伤但也不像之前神灵庙等作品中对于日本历史的再创作那样足以令人信服。有趣的是，基于目前的设定来说，"纯狐=嫦娥"这种自攻自受的情况也是有可能出现的，毕竟东方系列中的嫦娥完全没有露过面甚至还遵循原本的传说在登月后变为了蟾蜍（部分文献合集中收录的『淮南子』内容与一般版本有所出入，为"羿请不死之药于西王母，嫦娥窃之奔月，托身于月，是为蟾蜍，而为月精。"），因此纯狐也有可能是嫦娥被囚禁许久所生的"愤怒"与纯狐这一传说人物本身的故事混合后出现的化身——当然这基本上是二设范畴内的胡说八道，各位看看就好。



被误解的纯粹神灵 纯狐之能力设定考察

Pure spirit

不过，纯狐这位角色与"愤怒"有着密切关系这点也并不是无稽之谈。绀珠传中纯狐针对魔理沙的愤怒回应有着这样一句发言："没错，我的原动力也仅仅来源于愤怒"，其人物设定中也有着"她自身便是被怨恨纯化的灵"这样的陈述句，可以看出她千百年来一直袭击着月之都的理由只是单纯的"愤怒"与"怨恨"而已。虽然这份愤怒大概并非来源于上面提到的嫦娥与纯狐的自攻自受，而是源于更为单纯的夺夫与杀子之仇（东方系列中的嫦娥可能是哄骗后羿杀害纯狐儿子的犯人），但也足够说明她在历代最终Boss里是最为纯粹的一位——只不过是因为心情不好就把月之都搞得一团乱还顺便创造出了历代最高难度的STG作品，也算是不一般的人才。不仅如此，在绀珠传No Miss的灵梦线剧情中她曾表示即便自己和嫦娥已经再也无法见面，她心中对于对方的愤怒仍旧在不断纯化，甚至在自己已经认输的情况依然要将这份愤怒发泄在自机身上，可谓是纯粹的极尽死缠烂打之能事。当然，这份"纯粹"虽然显得有些暴力，但也确实是纯狐"纯化程度的能力"的一种映射。纵观东方系列历代作品，"人物能力"这一重要要素中向来不乏让人第一眼看下去的时候不知道在说什么的案例，而纯狐的这个能力也在此列——"纯化"，在理科技术中含义为"物质分离提纯"的这个典型非日常用语究竟在这一能力中又代表了怎样的含义呢？

很遗憾的是，如果仅根据绀珠传中的表现来看的话，纯狐的这一能力并没有得到足够的解释。作为玩家来说，我们所见到的就只有设定中"妖精的生命力得到纯化"与实际游戏中纯狐那没有任何花俏表现的"纯粹"弹幕而已，显然仅凭这两点并无法判断出这一能力的真实作用。所幸的是，神主在绀珠传发售短短一个月后出版的官方杂志『东方外来韦编』中就提到了纯狐这一能力的性质：

"虽然我在『香霖堂』中已经稍微提到过了这个设定，简单来说的话纯狐的能力就是神明的力

量。也就是在万物被给予名字之前就存在着的，纯粹的力量。世间万物一旦拥有了名字，就会失去作为神明的性质。她一直都保留着那纯粹的部分，也能将其给予其他事物。这是能够诞生出神明的力量。”



这个解释看起来很靠谱，也能说明为什么区区一介妖精的克劳恩皮丝在被纯化了之后就能一跃飞升为最凶最狂的五面Boss——现在的她已经不再是一般的妖精，而是拥有了神性的妖精！可惜有个问题在于“神性”这种东西除了有着降低对于天之锁的抗性这个负面效果之外好像就没有什么特别的功能了，毕竟幻想乡中有着神明称号的角色们也是有强有弱，有的甚至就只是普通妖怪的级别，很难说明神性对于平凡事物们的重要性。不仅如此，这个解释里其实还有着一个更大的问题——

那就是香霖堂里好像没这段啊。神主你真没有在忽悠我们吗？

姑且先放下神主到底是不是个大忽悠这个问题，严格来说香霖堂里倒不是没有关于“名字与神明之间的关系”的描述，只是那段描述似乎和外来韦编里提到的纯狐能力性质有着根本性的矛盾。在香霖堂第二十二话“流行的神明”中灵梦为了解决村庄中的传染病问题而使用了在无名物品上降神的手段，并且她对这一做法有着这样三条说明：

“像这样，为了当前的目的而有必要暂时收集信仰的神明，被称为流行神。以这次的事情来说，就是为了镇压疾病而捏造出一位疫病神并收集信仰，然后让其成为真正的神明这样的工作。”

“之所以我想要还没有被命名的物品，就是因为拥有名字的物品已经有别的神明寄宿于其上了。最适合被用来降神的是不具有名字，并且经历过漫长岁月的物品。”

“当人们对于疾病的恐怖消失后流行神便会被忘却，并且失去所有的力量。”

其余两条说明先不论，但第二条说明很显然与纯狐能力的解释有着看似难以调和的矛盾：如果物品一旦拥有“名字”就代表有神明寄宿于其上，那么“世间万物一旦拥有了名字，就会失去作为神明的性质”这个说法就完全无法成立了。当然，考虑到神主也不是第一次吃书了，这里出现的矛盾或许可以考虑成单纯的设定变化——

然而真的是这样吗？神明的存在真的只是依靠“名字”而决定的吗？要回答这些问题的话，就要把目光投向灵梦的另外两条说明了。根据她的说法，寄宿于物品的神明在得到信仰后便可以成为真正的神明，然而在被遗忘后便会因为不再具有信仰而失去所有的力量。虽然这并不代表神明本身会消亡，但失去力量的神明其实也相当于失去了存在意义。值得一提的是，在香霖堂的这一话刊登约六个月后，风神录正式发售并将幻想乡中神明的信仰系统带入了之后故事的主线之中，可以看出神主对此设定的利用方法已是早有准备。那么这一设定和纯狐的能力究竟有着什么样的关系呢？答案便是“信仰”的必要性了。正如灵梦提到的那样，“流行神”这种人造神明的力量与其获得的信仰强度有着密切的关系——然而并不只是流行神有着这样的特点，从风神录的剧情中我们就可以看出守矢神社的两位神明在迁入幻想乡前也深受信仰不足之苦，神奈子的人物设定中甚至还明言了“失去信仰就会失去力量”这一事实。这样一来，既然就连神奈子与诹访子这样在日本民俗中有着明确原型的神明都需要信仰来维持自身的力量，那么纯狐的能力就很有

趣了——由她的力量诞生出的神明很显然并不会立刻获得信仰，然而事实是克劳恩皮丝并不需要任何所谓的“信仰”就能够享受到纯狐力量带来的恩惠；正如我们在进行绀珠传游戏之前并不会相信一介妖精能当上历代最为凶恶的五面Boss一样，除了被直接骚扰的月之民之外大概就没有什么人类与妖怪知道克劳恩皮丝的存在，自然也就无法给予她以“信仰”了——那么她为什么会连带着其它妖精一起展现出如此强大的力量呢？

为了回答这一问题，我们有必要基于上述绀珠传中表现出的事实来作出一个大胆的假设：纯狐的“纯化”能力实际上创造出的是无需信仰也能存续下去的具有原始神性的神明原型，而如今沾染了世俗的神明们——或者说是“人造神”们——才需要信仰来维持自身的力量。客观来说，我们所知的拥有“名字”的神明其实都是过去的人类自行创造出的信仰对象，需要基于人类的主观理解（信仰）才能够获得自身的定义；而纯狐所纯化出的无名之神们就不一样了，它们没有了“名字”的束缚，也就能够超脱人类的理解范畴而拥有自身纯粹的存在意义。道家中有着这样一句思想：“道可道，非常道；名可名，非常名”，意指我们能够说出来的道理并不是世间本原的道理，而我们为事物所起的名字也并不是能够恒久存在的名字；换句话说就是我们只能够创造出我们主观上能够认知的道理与名字，而无法触及到这些事物本源上的意义——而这本源上的意义，正可谓是纯洁无暇的原始神性。正因如此，香霖堂与外来韦编中神主对于“神性”描写的差异很可能并不是设定上的矛盾，而是神主对于日本民俗传统神道教的一种个人理解：人造的神明固然也有着源于信仰的力量，但真正强大的还是以人类之智慧无法理解的，存在于万物起源之中的“纯粹”的神灵。而纯狐真正的能力，则是消除一切事物中由人类或是同类存在所起的“名字”的影响，从而将其纯化为具有某一种纯粹特质的“无名之神”——正因无名，所以纯粹；正因纯粹，所以无敌。



结语 epilogue

——然而“纯粹”究竟代表了什么？

在同人创作圈中流传着这样一句口号：“不忘初心”，大体上指的是“不要忘记纯粹的创作初衷而染上向读者献媚的恶习”这样一个观点；一个简单的例子就是假如某位一直创作小众剧情向本子的作者突然出了一本没有剧情但能够大卖的萌系画风本子，这种情况就会被认为是这位作者忘记了进行同人创作的纯粹初心，是应当谴责的行为。

——然而“纯粹”究竟代表了什么？

如果单纯从字典的释义来说，“纯粹”二字指的是没有任何杂质混入其中的纯净形态。问题在于，始终很难有人能够为“杂质”下一个明确的定义。纯狐的能力是强制的纯化，能够将一切目标特质之外的元素都排除在外，但是身为一般人的我们并无法做出这样客观而又绝对的判断。对于同人创作者来说，能够保持纯粹的初心固然是一件好事，但这并不代表向读者献媚——或者说是想要将自己的作品展现给更多人——这样的事情就是无可饶恕的杂质。人类的成长总是伴随着变化，而变化总是意味着从起初想要前行的道路上有所偏离。在我们生活的社会之中，“纯粹”其实始终只是纸上的空谈，而不是能够用来规范他人行为的完美准则。东方系列的发展从初期神主因兴趣而生的STG作品，到现在横跨各类媒体的同一世界观系列作品，这其中的变化又有谁能断定是纯粹而又没有杂质的呢？

“杂质”并不是什么可怕的东西——

真正可怕的，是无法保持“纯粹”却又不愿接受这一点的那颗停止了成长的内心。▲

forward 引言

在东方二次创作发展的历程中，制作形式不断的翻新，标志性的作品也在不断的出现也引发了无数的话题，诸如 cookie ☆、Bad Apple、油库里甚至都创造出了有别于东方本体的衍生文化，但是尽管如此，能称得上是革命性的事件依然是屈指可数。这里所谓的的“革命性”指的不仅是让人们有了创作和模仿的对象，更指的是能让人们将自己的创意以直观、简单的方式实现出来，从而赋予独立创作以无限可能性。在东方十余年的发展历程中，东方 GTA 的创作可以说得上是第一个“革命性”的突破，而 MMD 的创造与其余东方的结合则是创造了东方二次创作的一个辉煌时代。正所谓“授人以鱼不如授人以渔”，这些技术上所创造的便利，比起单纯的形式或者内容上的创新，要更加值得铭记。

虽然手书与 MAD 也可以借助形式与结构完成一定意义上的叙事功能，但由于 MAD 重在音乐的表现力，手书又与漫画有着天然的、不可分割的联系，所以两者与我们观念中真正意义的“动画”还是有着一定的差距。再加上无论是绘画还是调音，在制作上都存在一定的门槛，所以真正优秀的创作者，并没有想象的那么多，很多创作者都在寻找一种更简洁、更能让自己集中于故事创作、又能实现真正意义上的动画的方法。在这个时候，3D 东方就应运而生了。

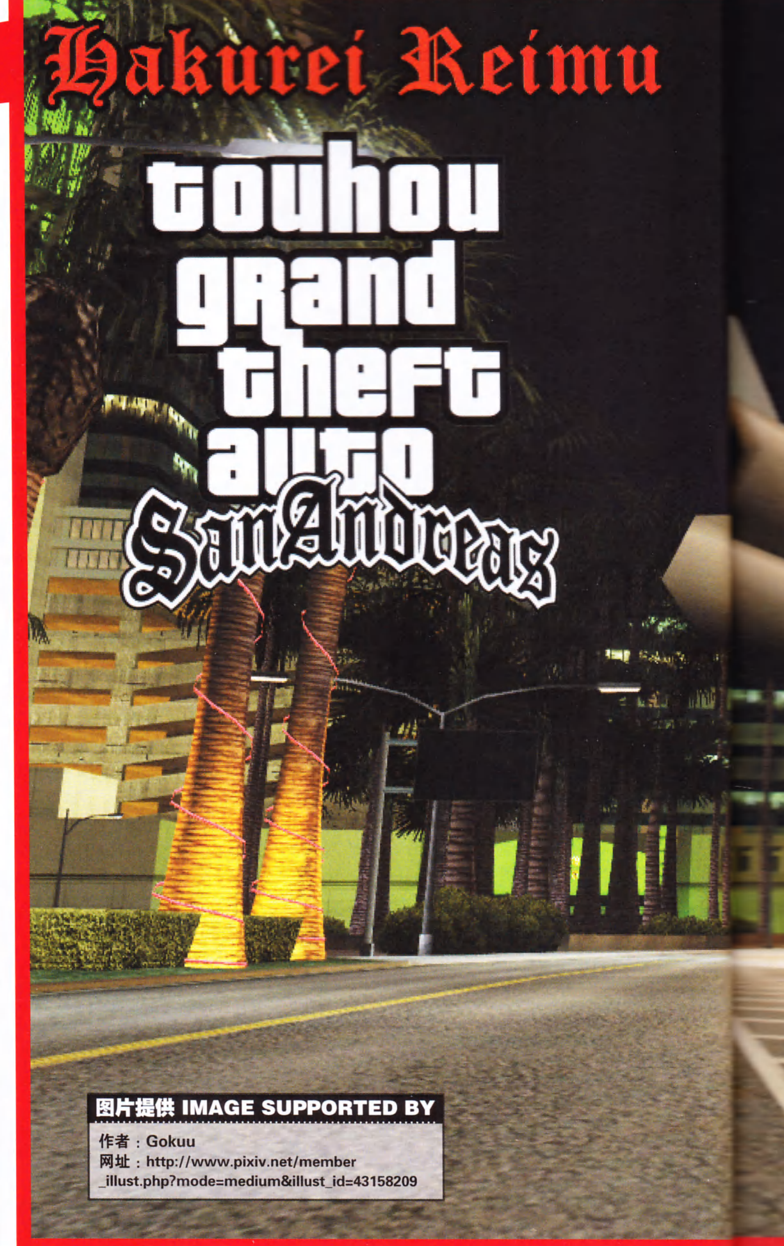
说起 3D 东方，其实它与手书、PV 等创作形式有着几乎同样悠久的历史，甚至要比很多知名 MAD 出现的时间要早很多。在上回的 MAD 篇也提到过，目前 N 站现存的最早的 3D 东方视频『ハルノカケラ(sm1483)』虽然挂着 MAD 的名号，而且由于机能和制作水平的限制，表现力并不是特别强，但是其出现还是给了许多创作者以启迪，也开启了一个真正的动画时代。



▲如乐高一样的妖梦其实看起来还是很有魔性的

无论是当时还是现在，2D 动画依然是日本 ACG 界的绝对主流，但是对于游戏，尤其是动作游戏来说，3D 却能更好的提升玩家的临场感进而增加他们的沉浸感，所以东方 3D 化的发展从一开始就和游戏密不可分。熟悉老滚或者一撸神各作的老司机们必然对“MOD”这种事物毫不陌生，可以说 MOD 的创作和使用在电子游戏发展的历程中始终如影随形，甚至有些作品的 MOD 要比本体获得了更高的成就(比如『CS』之与『半条命』)。在游戏玩家们看来，MOD 就象征着自由和个性的体现，而在众多修改游戏的形式中，更改人物或者替换游戏材质以及属性又属于比较容易做到的事情。同时，能使用自己喜欢的角色进行游戏，又让玩家们感受到两种喜悦重合在一起的效果。所以各种角色人物 MOD 发展很快。在 N 站，“3D 东方”的 tag 下的早期视频几乎都是此类作品。

但是这种单纯的替换，仅仅只能满足一些需求比较简单的玩家，对于那些希望角色按照自己的安排进行剧情的创作者而言，这样还是远远不够的。而就在这个时候，一款跨时代的游戏走入到他们的视野中，这就是无数人的童年回忆，沙盒游戏的先驱——『侠盗猎车手 圣安地列斯』(下简称『GTA SA』)。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：Gokuu
网址：http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=43158209



▲『ラクガキ王国 2 妹红 MOD(sm1592394)』



东方同人动画面观

3D东方篇与MMD(上)

■文/夏目 ■责编/稗田 ■美编/三白

东方GTA

由R星开发，发售于2004年的『GTA SA』已经发售就一起了广泛热议，一方面是由于它出色的画面表现和颇具争议的剧情，另一方面则是它对于当时美国市井生活的富有艺术型的还原以及它所赋予玩家的高度的自由度和丰富的游戏体验。这一点在沙盒大作频出，开放世界似乎成为游戏设计界的共识的今天似乎稀松平常，但在当时却是一个划时代的突破，那个物欲横流却又绚丽多彩的洛圣都似乎比我们自己的生活更具真实性，所以很快各种MOD也被制作出来，对于东方来说同样也不例外。MOD来源众多，开发者现在已经很难考证，但是由于东方人物精美的人物设计，在玩家中流传甚广，最早投稿的一批东方XGTA的动画，如『GTA SA 東方キャラでカオスモードを体験（myvideo/470744）』系列，虽然也只是将人物替换进去，其他剧情流程则遵循原作。不过在上传之后，在岛国人民的空耳与脑洞之下，整个观看体验变得完全不同。很快有心人就发现，由于人物在场景中的移动（通过修改后）几乎不受限制，而且在游戏中的各种枪支、载具配合修改器能成为绝佳的动作戏的准备条件，甚至可以在其中加入一些简单的特效丰富其表现力。在与上述作品几乎同时投稿的另一个系列『東方遁隘路 GTA SA（mylist/1597423）』，这个开挂的魔理沙大杀四方的系列，依然没有作者的原创剧情，但是由于修改器的存在，游戏中对于玩家的一些原有的束缚都不复存在，游戏表现也更有一种刺激、滑稽之感。不过此时，剧情部分依然脱离不了观众的脑补，弹幕多带来的交互创造之感由此有着明显的体现。

第一批真正意义上的在剧情上具有创造性的东方GTA作品要算是『レミリアがスカイダイビングに挑戦するそうです（sm1619024）』以及『咲夜さんがおぜうさまにお呼ばれしました（sm2777887）』。这些作品中有一个非常突出的特点，在作品中出现的角色不再是游戏中人物的单纯替代，而有了自己的个性，甚至与东方本体中的设定产生些许的联系。上述说到的第二个作品中，虽然使用的还是游戏的过场动画以及语音，但是台词全部都进行了更换，真正的使得动画有了自己的完整剧情。从此，东方GTA的创作正式进入到剧情创作的时代，从而脱离里单纯的游戏MOD而成为一种独立的创作形式，随着修改器功能的强大，甚至符卡模式都被引入到作品中。

随着作品的增多，创作者们甚至成立了“东方GTA联盟”这样的线上组织来推这种形式进行推广。从其制作的介绍视频（sm8316572（编者注：N站已削除）、sm15829193等）来看这些作品有着各种各样创作方向，不过总的来说，这些作品都充满了现代气息和美式的好莱坞元素，爆炸、枪战让作品也更加具有刺激性。这些继承自游戏中的元素，让作品与东方本身的风格也有了明显的差异。另外一个显著的共同点就是，这些作品的篇幅都十分的长，



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：ルーキードリフト
网址：http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=51248104



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：Gokuu
网址：http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=43158209



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：Gokuu
网址：http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=43158209

往往能形成比较庞大的系列，这是由于这些作品中，跑地图和战斗的场景占去了相当比重的篇幅，毕竟原版游戏中一些很必要的流程无法跳过而且也没有其他更好的手段展示人物在动作。

从内容上说，东方 GTA 的作品主要分为两种，一种是还原类，以东方的人物在场景中在线电影的精彩片段。由于 GTA 中丰富的载具以及人物之间的互动方式，所以只要调整好分镜和剪辑就可以享受另外一种不同的味道。



▲城管与州长（sm14900122）



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：ルーキードリフト
网址：http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=51248104

而更加常见的形式，则是如同番剧一样的 GTA 剧场。正如之前所说，在 GTA 原版游戏氛围的影响下，这些作品的故事虽然千差万别，但是风格都是比较统一的，而想要脱颖而出，就必须在作品整体的塑造上下更大的力气。在这众多的作品中比较具有代表性的作品，要算得上是从 09 年连载至今，由 K. 创作投稿的作品『紅魔の小悪魔さん(mylist/15593918)』了。

『紅魔の小悪魔さん』包括了本篇和一部以芙兰为主角的外传故事，目前本篇的连载已经完结，外传依然尚在连载中。从剧情上来说，这部作品还是一个非常传统的日式英雄故事，故事的主角小恶魔为了挽救失去的日常，最终以牺牲自己为代价战胜了暴走的幽香，让生活恢复了往日的宁静。在前几话中，各种设定其实并没有表现出作者的长远规划，而且过于缓慢的节奏使得这几集刚投稿之时并没有引起太大的关注。但是好在作者及时进行了重新规划和调整，故事从中盘开始渐入佳境，与其同期进行的外传故事也补充了一些本篇中模糊不清之处。到作品本篇连载结束时，由于其出色的素质，这部作品而成为了东方 GTA 的传奇作品，从其甚至进行了三次角色人气投票就可见一斑。本作的亮点在于其比较标准的制作形式，





无论是片头、片尾动画，亦或是剧情中的声效、镜头和演出效果，制作者都在最大限度上摆脱游戏本身带来的限制，结合剧情的发展进行配置。在第 31 话，利用播放器的内置编码，让视频在某一处自动暂停播放，而当点击播放



▲画面会在这里自动暂停，本话标题“你来杀掉她，我来埋葬她”中的“你”就是指观众

键的同时镜头变黑，响起枪声，这种仿佛观众亲手将露米娅射杀的演出效果更是给人带来极大的震撼。

在剧情流程的节奏上，尤其是在剧情进入高潮的中后期，作者掌握的也比较到位。在日常阶段，作者设置了许多轻松的小桥段，让人



难以按耐吐槽的冲动，虽然其中有些桥段不乏作者的恶趣味，但让剧情在还不甚明朗时候对观众产生一个比较强的吸引力。而在中后期，剧情开始变得悲壮、严肃起来，直到最后小恶魔的牺牲使得这种感动达到了顶点。剧中 OP 与 ED 曲的选择也十分的考究，虽然并不是原



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：ルーキードリフト
网址：http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=51248104

创曲目，但这些来自『钢炼』、『黑之契约者』的经典歌曲完美的将那种热烈动人的情感表达出来。在本篇中，故事也存在很多矛盾牵强之处，所以在与本篇的第二篇章同时展开的，以芙兰、恋恋和三月精为主角的外传中，作者重点的将世界观和剧情进行了梳理，虽然目前依然在连载中，但是相信这部外传也必将成为另外一部东方 GTA 的经典之作。

手いw　くそっ・・・！　やっしちまったよ…
俺が殺した、ルーミアを殺した。この手で。
あああああああああああああああああああああ
やべえ・・・　止まったと思ったらこれかよ・・・
ういうことか　違う、殺したのは俺「達」だ・・・・
撃ったのは俺



尽管东方 GTA 给玩家创造了方便创作东方动画的平台，但其中还是借用了游戏本身的机能，许多更具想法的创意和效果还是无法从根本上突破游戏的限制，如果想要有更大的自由，就需要自己按照真正创造 3D 动画的模式从头开始进行制作，但是无论是从技术上还是对设备的需求上，对于普通人而言这都是一个不小的挑战，所以纯粹的东方 3D 动画并不十分多见。但是阿宅们的技术力是从来不能小觑的，以弹幕游戏系列而闻名遐迩的 minusT 就用自己的出色作品证明，在二次创作的领域没有什么是不能发生的。

从数量上说，minusT 并不算高产，弹幕游戏系列至今也只有四部作品，第五部魔理沙 VS 阿空目前只有预告。但是考虑到作品的全部制作工作都是由他一个人完成以及作品完成的超高质量，这也算是一个非常了不起的成就了。这几部视频的主题都是共同的，都是对于神主所创造的美妙弹幕在真正的三维空间中的还原，虽然同类作品不在少数，但是 minusT 却真正的做到了将弹幕变成一种艺术。由于本人的绘画功底也非常扎实，所以无论是对于人物造型的塑造还是对于弹幕的组合形式的选择都是十分的考究。在实际作品中，凌厉的剪辑和灵活的镜头，让观众能从最佳的角度欣赏弹幕的美，同时也增添了原作游戏中所缺乏的某种动感。在视频中使用的曲目虽然也不是原创曲目，但是由于战斗进行的节奏与音乐配合的非常到位，所以让人感觉曲目就是为制作这部作品而谱写的。这种音与画相叠加所造成的感动与震撼很难单纯用语言曲描述和传达，但是只要去静静的欣赏，很快就会沉浸于其中不能自拔。在 YouTube 的投稿下面，有着来自各国观众的评论，虽然语言不通，但是他们那种激动的心情都是相同的，这也证明了 minusT 就像 ZUN 一样，将这种跨越文化的美成功的表现了出来。

当被问到是什么样的动力让他开始并坚持只做这些作品时，minusT 回答说是因为自己想要看到更好的东方二次创作作品，但尝试将自己对于东方的理解表现出来的时候，就制作了这样的作品，这样的话听起来与神主开始对东方的创作的动机几乎完全一致。其实"同人"这种事物本身就是基于自己先要有更加独特的表达这种最原本的冲动而诞生的。一个成功的主题，给了更多有技术力的创作者一个可以去施展自己才华的舞台，而这种属于自己的美在交流与碰撞的过程中，又激发了更多人创作

的欲望，逐渐的扩散成一整个文化的圈子，这是一个任何人都可以参与的领域，所以技术与制作水平的高低也就会在作品上有特别直观的反映，因此，强者愈强、赢家通吃的马太效应也更加的明显。但是就像 minusT 所选择的制作软件 Blender 本身所象征的开源精神一样，分享与互助也是同人文化的一个重要的组成部分。降低创作门槛、让所有的创作者都能平等地发挥出自己最擅长的一面，就是同人创作最能吸引人的地方。所以，建立在这种精神基础之上的 MMD 的诞生，才是一件真正的、革命性的事件。

MMD 东方



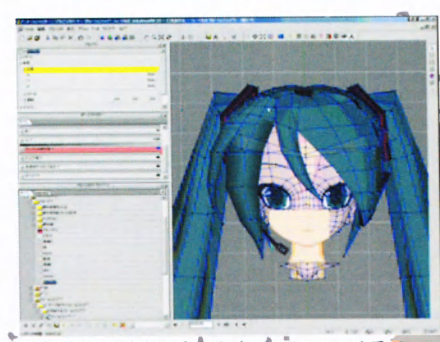
图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：Gokuu
网址：http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=43158209



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：Gokuu
网址：http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=43158209

MMD 的全称是“mikumiku dance”，是樋口优于 2008 年 12 月发布的免费 3D 动画制作软件。这个软件开发的最初目的正如其名称所表示的，是为了给技术力不强的初音未来爱好者们一个将自己心目中最美丽的舞蹈实现出来的渠道。这里就不得不提到一下当时的 N 站了。在那个年代，同样是被称作“御三家”的『偶像大师』系列和以初音未来为代表的 VOCALOID 风头正盛，而后来成为初音又一象征的『歌姬计划』还没有发售，所以很多初音的爱好者希望能能模仿爱马仕游戏的形式，让原本只有歌声的公主殿下活动起来。但是在尝试的过程中，建模、调试、摄制、后期等诸多工作让很多初心者望而却步。虽然已经有一些制作好的模型可以直接使用，但是由于文件格式缺乏统一性，加之制作软件的使用限制，很少有人能够充分发挥 3D 动画可复制性的最大优势，利用这些资源。于是，便有技术大神设计了一套非常简单便捷的制作软件，只要制作者将已经制作好的模型导入其中，选择好镜头的角度，并按照自己的喜好在关键帧设置动





▲与早期的模型配布视频相比，MMD 的界面清爽了很多

作，其余的一切就能近乎自动的完成。而经过渲染压制之后，就可以做出成品。如此一来们就可以最大限度上的节省创作者的学习时间和操作时间，将主要的心思放在创意的实现上。免费、对机器的配置要求低又方便了更多的人加入到尝试创作的队伍中来。而更具有技术水准但是创作欲望相对较少的人，由于可以借助这个标准化的平台，将自己的制作保存并传播下来，所以也更能让他们专心于模型的制作上。如此通力合作，各自将自身的长处发挥于其中，就能创造出更具魅力的作品。事实上，后来 MMD 作品佳作频出也证明了这一点。



▲王的 MMD 模型，出自 sm7983504

这里还需要提到一下 3D 动画与 2D 动画的一个显著的不同。依赖手绘的普通动画中，作画是最核心的一步，无论是手书或者是真正意义上的动画，都需要靠画师们辛勤创作才得以诞生，这个步骤没有什么渐变的途径，如果把控不严就会出现 cookie ☆那样千人千画的尴尬局面。但是在 3D 动画中就不存在这样的问题。由于模型都是已经制作好的，大到建筑物、人物，小到桌椅、饰品都是一个标准的道具直接复制使用即可。这样或许会在一定程度上掩盖创作者的个性，但是却能够在很大程度上保证作品在除了剧情和后期之外的部分不会成为“劣质作品”。而且只要模型与场景进行替换之后，几乎任何动画的内容都可以在作品中加以表现，这也就大大的拓展了 MMD 的利用空间和表现力。



▲视频里满是还愿和巡礼的弹幕



▲新美铃与旧美铃



▲其实这个河童的模型已经与后来差距不大

基于其在塑造故事与表现人物方面的巨大潜力以及制作的方便性，大量的东方人物 MMD 模型也被创作出来。而作者们经过组合以及重新创作，东方动画最主流的创作形式，东方 MMD 便诞生了。

目前在 N 站，tag“东方 MMD”下的作品总数是 41662 件，平均算下来，每天都有将近两部 MMD 作品被上传。最古老的东方 MMD 作品是于 2012 年投稿的『あの方が MMD にいらっしゃったようです－2－(sm5174081)』，作品内容就是伴随着 miku 歌曲起舞的河城荷取。由于在当时各种现在常见的场景模型还没有创作出来，所以作品整体上显得并不是很协调。但也正是这样一部作品，不经意间就开启了一个非同凡响的时代。

作品的内容与形式各种各样，各种类型的脑洞，让人根本停不下来，这也反映了创作者们非凡的创造力，但是总结下来，从内容上，大致还是分为配布向、歌舞向和剧情向三大类。虽然三类视频并不是全然泾渭分明，但是其差异还是比较明显，由于广大群众对于内容的需求还是比较强烈，所以在数量上，剧情向的 MMD 的数量要占据绝对的多数。降低制作门槛带来的另一个结果就是作品质量的良莠不



▲新美铃与旧美铃

齐，甚至也出现了一部分靠卖肉博取眼球的作品。不过，这并不是一件坏事，因为这恰恰说明了作品的被关注程度还是在一个比较高的水平。虽然并没有“一将功成万骨枯”这么夸张，但是想要提高作品的素质，作品的数量首先先要有一个较大的基数，而在这个基础之上，观众们的品位再能在不断比较中不断提高，反过来促进作品质量的提升。

所谓配布向 MMD，指的是职人们将已经制作好的人物、场景、配件模型或者动作数据进行展示，并提供下载途径的 MMD。由于标准语平台的统一性，这些发布的数据导入到软件之后就可以直接直接使用，这样一来，就大大的提高了资源的利用率和作品的制作效率。一个经典的模型被人反复使用，在很大程度上就固定了这个角色在观众心目中的形象，这对于角色众多，但是次要角色缺乏出场机会的东方 project 来说，也算是一个重要的补充。

在各种类型的配布视频中，最受人关注

・指リングモーフの不具合修正

remiiさんのリクエストで、指リング関連と瞳小の頂点モーフ不具合があったのを修正しました。
(なおしたと思ったんだけどなおし忘れてそのままでした・・・)

・にがもん式アリスの表情追加、唇UV調整ほかアップデート

またまたアプデです。

NCHLシェーダ適用時に、唇のUVに問題が発覚してしまったので、UVちゃんとなおしました。そのほか、瞳ハイライトの別材質化、表情モーフの追加、顔面と歯のボーン追加等を実施して、アップデートとしました。

あと、今回からひそかにPMXとしました。
いろいろ問題のタネであった、足首とひじの特殊なボーン構造は廃止しました。

・にがもん式アリスの法線対策アップデート

アリスの腕及び足の肌に、エッジ独自描画機能を持つtoonシェーディング等を施した場合、意図しないエッジが出ることがあったので、対策を施し、アップデートとました。

▲依然在持续不断更新的爱丽丝模型

的就是人物模型的配布，因为更多的 MMD 作者更倾向于自己创造人物的动作与作品的镜头，这样在创作上更具有自由度，也更能展现自己的创作水平，而场景和物品很多并不会专门创作。还有一点就是人物模型在很大程度上也决定了观众对作品的直观印象，最典型的例子便是后来被称作被称作“网络偶像爱丽丝”的にがもん式アリス，这个模型的配布视频『Sweet Magic を魔法使い が踊ってくれました（sm15356096）』凭借其甜美而富有活力的爱丽丝模型、优秀的镜头与动作设计和恰到好处的配乐，不仅一举成为第七届 MMD 杯本选的受赏作品，现在也成为 N 站点击最多的 MMD 作品，与『Bad Apple！！』一起成为东方二次创作巨大影响力的有力证明。

模型的更新与换代也是配布向视频的重要内容。随着制作水平的提升和观众品位的上涨，新的模型的制作并每隔一段时间就会被提上日程。更高水平作者的加入，会让同一个人物的模型犹如脱胎换骨般重生，也是刷新着观众对于这个人物的认知。

虽然一些经典的模型（比如上文提到的爱丽丝）变化并不是非常的大，但是在细节上比如骨骼的灵活性、面容的自然程度等一直还是在不断的调整中。这种细节上的改变虽然在一般的作品中不太容易体现出来，但是在一些真正的大制作中（比如 MMD 电影），人物神态、微表情、气质对于剧情的塑造就会产生重要的影响，因为在这些作品最注重气氛的营造和感情的传递，微表情、精准的动作与神态以及恰当的光影正式把控节奏和气氛的关键。所以这种精益求情的匠人精神，也是众多优秀 MMD 作品得以诞生的重要因素。

不仅是新模型的创作，在很多作品中，为了剧情的需要，还会在原有的模型的基础上进行修改，让原有的模型具有更新的面貌，比如在今年 B 站拜年祭 MMD 中也有登场的克劳⑨就是专门为『红魔的小恶魔』MMD 版创作的（ADVENT CIRNO【MMD モデル配布】（sm27854441））。由于东方的官方作品中，不用画师笔下的人物画风并不完全统一，所以不同官方漫画的角色也基本都有自己的模型，例如在上面提到的拜年祭 MMD 中先后登场的永夜抄版本紫和香霖堂版本紫。随着画风的不同，模型所能使用的场合也各有侧重，让角色在更多不同的场合都能找到合适的出场方式。

正如神主也不断提及的那样，同人精神就是一种不断分享相互促进的自由创作精神，但是与此同时，对于创作者的尊重同样也是非常重要的一个方面，创作者们的免费分享并不意味着就能毫无感恩之心地白白享受他们的劳动成果。无数在中国的 ACG 文化圈中出现事件已经充分的证明，伸手党并不会让一个圈子健康地成长，反而会因为让创作者感觉自己的付出无法得到回报而放弃分享乃至创作，所以大多数的 MMD 模型的下载界面都会带有密码，并不是直接就能获得资源，而密码通常就会在配布视频的相关信息中加以公布。虽然这样的一个步骤看起来繁琐而毫无必要，但是这确实是对使用者的一个有力的提示。所以所有 MMD 结尾处都有长长的借物表，这正是对模型作者的一种感谢，也是能让他们获得成就感的一种重要的方式。

而说到数量更多的歌舞向与剧情向的 MMD，这又是另外一个异彩纷呈的世界了。而这种巨大的吸引力就近来源于何处，笔者想到了一个绝妙的答案，只可惜这里的空白太小无法写下，所以就让我们下期再见。▲

【東方】ADVENT CIRNO 【MMDモデル配布】

そるとさんの動画の為に創ったアドチル配布します。
そるとさんの動画「紅魔の小悪魔さん3」→sm27826278

ver2を公開しました(ver2.0.0)
またver1はそのまま残しておきますので、好みで使い分けてくださいませ。ちなみに、ver1もアップデートされています(ver1.0.1)

ver2 DL→https://bowlroll.net/file/121958
ver1 DL→https://bowlroll.net/file/89680
パス→a9


コンテンツ

ゆきはね式MMDモデルカタログ【http://yukihane.rdy.jp/mmd/top.html】ご使用の際は上記カタログ内の【ゆきはね式を使う際のお願い.txt】をお読みください If you don't have the full command of Japanese and don't read the attached Japanese readme properly, do not edit, redistribute and/or trade this model. There are additional conditions in it.

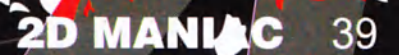
Download

▲带有密码的配布视频与下载处

・お借りしたモデル・アクセサリ・エフェクト等

博麗神社 NuKasa様
湯のみ ひややっこ様
スキマⅡ sukapontan様
アリス邸 フレスベルク様
スカイドーム Kanata様
トヨタ・アルファード カーグラP様
ホフゴブリン ニクムニ様
紅魔館 フレスベルク様
ビールケース PON様
紅葉庭園 〆鯖様
和弓 suidouya様
中華鍋set ぐず様
崖間の岩ステージ hana様
竹ぼうき おやぶん様
東方アイテム メカクラゲ様
ひまわり畑 NuKasa様
牛乳 クールデステニー様
木製のベンチ (ロ_ロ)ゞ様
割れる皿セット キャベツ鉢様
南国果物セット キャベツ鉢様
夏野菜セット キャベツ鉢様
スイカセット キャベツ鉢様
秋野菜セット キャベツ鉢様
春野菜セット キャベツ鉢様
果物セット キャベツ鉢様
洋菓子セット キャベツ鉢様
洋野菜セット キャベツ鉢様
調理器具セット キャベツ鉢様
モノラルラジカセ MN様
タンバリン リリースノート様
マラカス rin様
ビーチセット PEGU様
ケーキパフェ にるばな様
スクールバッグ KEITEL様
のびる！餅つきセット！ ゐフリート改様
可動式八卦炉 ネムネコ様
ぬりかべ ykihp様
デレマス和傘 カツオ武士様
掛け軸 ワルプルギスの小夜様
トイレ掃除看板 天日干しP様
打ち出の小槌 ぼけどら様
鬼火 Hongmei様
コスモスの花壇 asado様
クチナシ いつものほん様
酒布団 メガネミク様
チュパカブラ ニクムニ様
きりんっぽい生き物 須々木ピコリ様
マレーバク ニクムニ様
かめ nya様
雀 nya様
樹・ハイポリモデル ちゃーりぃ様
和菓子セット 瓦餅様
テルヨフ sizu様
海原雄山 ペニシス様
井之頭五郎 ペニシス様
粗末な気球 にゃはは様
家禽セット 鍋蓋様
ペロペロキャンディー ごろーP様
回転看板＆サインポール donburiroom様
MS-06F/J/S ZAKUⅡ RGM様
ガンダム 魔王様
スイスポ(ZC32S) むぅ様
スケッチブック みりり様
SMC-MMDER_300mm_f2.8 ザ・蝦入。様
牛鬼 惨劇くま様
新虎徹(虎) mono様
モブネズミ モノゾフ様
たぬき nya様
照明セット にくきゅー様
剛体入り灯火 ささかや様
ボールペン とんぬら様
イーノック ゴロペコ様
いまいちさん マシシ様
ねふぃりむさん ろく様
アイビー yosshy様
リポミタイD カヅ様
乾電池 モノゾフ様
消火器 Mio-nee様
下縁メガネ すぺくたくら様
物理モップ エコデレ様
聖輦船 ropro様
一眼レフカメラセット mato.sus304様
ソリッド・スネーク ネギ焼きP様
うさうさ かにひら様
額縁 ガンガゼ様
クーラーボックス ミリタリーP様
大吟醸【ハク海山】 下っ腹P様
竹 えらのん様
クレヨン ぎんにょ様
ノクトジェンガ notQ様
上海人形 nya様
蓬莱人形 しえら様
ゴリアテ人形 しえら様
メイド妖精 impulse様
罪袋 --氏様
永遠亭の妖怪兎 たけ様

▲长长的借物表更能体现出 MMD 里同人精神的核心




INFO
作品名:月影のシミュラクル -解放の羽-
中文名:月影之镜像 -解放之羽-
出品:あっぷりけ
原画:オダワラハコネ
剧本:桐月
音乐:鹰石しのぶ
发售日:2017年1月27日
■文/如月千华
■责编/ 稗田 ■美编/塔里
月影のシミュラクル
解放の羽
月之倒影，与偶然奇迹的发现者
『月影之镜像』与写手桐月之回顾

引言 Forward

“からくり”——写作汉字可标记为“絡繰”、“唐繰”、“機巧”、“機関”，这一融入了西洋的齿轮和发条技术、在日本本土发展起来的技术和文化，数百年来一直是日本人心目中一种特殊的“浪漫”，就好像欧美人出于对大蒸汽时代的憧憬，突出蒸汽机关的神秘和力量而催生出的独特流派——“蒸汽朋克”一般，在日本大量创作者中都多多少少藏着一份“机关情结”。机关屋敷，机巧时钟，舞台机关……形形色色的机关遍布在日本的各类创作之中，而由于机关的神秘性，机关元素更多的是被利用在推理、悬疑，乃至恐怖题材的作品中。早在20世纪中前期，日本推理作家江户川乱步、横沟正史的作品中就多次涉及机关题材。另一方面，对于“机关人偶”这一特殊的机关偏爱，也是深入日本人骨髓的特性，放在二次元世界，这更是已经逐渐演变为萌属性的一种——别的不多说，前两年动画化的『机巧少女不会受伤』、2017年的新番『时钟机关之星』就是最好的代表。

总之，作为西洋和日本文化结合的产物，机关和机关人偶也是本次话题的对象——剧本写手桐月的喜爱的话题的之一，他以此为题材的最新作——『月影のシミュラクル -解放の羽-』（月影之镜像 解放之羽）以他一贯的风格，在表现着机关人偶的传统风情的同时，依旧表现着他独自的东西。





故事赏析 Story appreciation

背景 人偶之馆

故事的舞台是一个四面环山、偏远的山间小镇——伊泽镇，在这里名为如月家的一族人拥有了强大的影响力，一族人自古就居住在位于小镇外森林深处的洋馆里，他们作为自古流传下来的机关师一族，现在已经是精密机械和IT产业里的顶梁柱。

相传如月家的初代是一个卓越的人偶师，他带着一个“活着的人偶”来到这片当时还荒无人烟的土地上，人偶不但会照顾他的生活，



与他人谈笑，有时候甚至还会落泪。当初代过世，人偶也同时就像发条旋转到尽头一般停止了活动。从那以后，如月家世世代代都流传着一个如梦一般的课题，那就是像这具活人偶注入生命，而这一使命在人偶师一族的职责已经名存实亡的现在，最终以被称为“如月的仪式”——“婚生之仪”的形式流传到了现在。

如今，时隔数年为了再次举办这场仪式，一封特别的书信和邀请函，寄到了故事的主人公卯月诚一的手中。

诚一的家族——卯月家是如月的分家之一，虽然早已脱离如月家的影响过着自己的生活，但曾经也生活在伊泽镇，与本家人有着密切的交往。诚一的祖父在世之时还是如月家的人偶技师之一，经营了一家以维修为主业的工房，在多年前的仪式之后，仪式的举办地点——如月家洋馆附近的一个分家宅邸发生了火宅，导致了很多族人遇害，其中就包括如月家当主如月兼定的妻子，而兼定本人也由于烧

伤严重从那之后只能过着轮椅之上的生活。而这场大火同时还波及到了诚一家，以此为契机，在他祖父过世之后，一家人关闭了维修工房，父亲也接受工作的调动离开了伊泽镇。

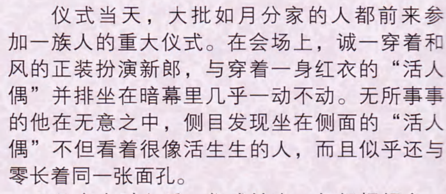
对于如月家的仪式，诚一了解的并不多，只不过是小时候曾经亲眼见过如月家的当主——如月兼定上一次举行仪式的情形。而如今当主因为身体原因无法胜任，为了避免家族之间的权利斗争，如月一家人来请来已经几乎与本家没有瓜葛的、卯月家的长子诚一出任仪式。一方面出于对仪式的好奇，一方面也因为怀念自己的故乡和曾经熟悉的旧友，与此同时，还因为隐隐约约埋藏在他心底的、一个不知何时何地与何人做下的约定——“以后有一天你要想起来，回到这里”……就这样，诚一总算再次踏上了故乡的土地，回到了阔别已久的如月家的洋馆。



在洋馆里，青梅竹马的少女——如月家的大小姐如月零等待着他的到来，这位不善表达自己的感情、却能通过一言一行与诚一保持默契的女孩，已经成长为一个亭亭玉立的少女；原本出身于另一个分家，现在被如月家的家政妇纱枝奶奶收为养女的水无月一叶，这又为洋馆神秘而凝重的气氛里增添了一丝难得的朝气。就这样诚一一时间沉溺在怀旧的气氛中，与家主兼定打过了招呼，第二天就向零问起了让他内心惶惶不安的仪式的细则，却被告知这场仪式正如其名，形式上就是他与如月家代代相传的家宝——活人偶的婚礼，而他并不需要做什么特别的事，只要在仪式会场坐着一动不动，等待仪式结束就行了。



实际上，诚一身上有一种特殊的能力，只要他了解某个物体的构造，拿起这块物体就能发现其内部各个部件的情况。他本来担心如月家叫他来参加仪式，是想利用这份据说传自如月人偶师一族血脉的天赋，但得知并非如此之后，诚一一下子也放松起来，听从零的建议，一起来到伊泽镇上，顺便与曾经的两位旧友野上、美优重逢，并且在一种难以言喻的心境中，迎来了仪式的当天……



路线一 暗夜航路

仪式当天，大批如月分家的人都前来参加一族人的重大仪式。在会场上，诚一穿着和风的正装扮演新郎，与穿着一身红衣的“活人偶”并排坐在暗幕里几乎一动不动。无所事事的他在无意之中，侧目发现坐在侧面的“活人偶”不但看着很像活生生的人，而且似乎还与零长着同一张面孔。



几个小时之后，仪式结束，但根据规定，诚一还必须在自己的房间待到第二天才行。可当晚诚一忘了确认中途能不能上厕所，憋到第二天零点以后才离开房间去了厕所。而就在深夜的洋馆里，他恍然看见了一个红衣的身影，以为是零的他追逐着身影却来到了安放活人偶的小房间，在那里再次见到了仪式中的扮演新娘的“活人偶”。诚一本来以为她就是零，但是少女却要求诚一用人偶的名称——红来称呼她。少女散发着与零完全不同的妖媚气质，神秘而深不可测的眼神和言行甚至让诚一感到恐惧，不过少女似乎并不打算伤害他，而是让诚一赶紧离开那个房间，并不要再靠近这里。

第二天诚一询问零关于红的问题，零却不以为然地告诉诚一，那可能是受仪式的影响看到的幻觉或是晚上做的梦。她讲道，如月的仪



式本质上是让身为人偶师的家主在黑暗的环境中长期凝视黑幕外的光点，以达到让自己陷入容易被催眠的境界，并且通过自我催眠让自己深信一定有办法让人偶活过来，从而持续追求这一结果。虽然这番解释的确合情合理，但是诚一却并未完全释然，在这样心情里，他抽空来到镇上见到了还生活在这里的、儿时的另一位旧友——一条忍，从他口中得知，自己离开之后镇上发生过数起“吸血鬼事件”，受害者在山里被吸干了血液，事件至今没有解决，而忍的母亲也是受害者之一。在那之后镇上有过传言称一切都是如月家在背后搞鬼，说他们企图利用人血来复活人偶……这天方夜谭一般的说法并没有多少人当真，可是诚一却不由得想到了红的存在……

平淡的返乡之旅，逐渐在诚一的猜疑之中被粉碎。一个下雨的夜晚，零的父亲在自己的寝室里被杀，众人还未从强烈打击中恢复过来，一直伺候着如月家的纱枝也失踪了。根据突然再次出现的红的提示，诚一才在森林里找到了恍惚中的零，以及已经死去的纱枝。重重谜团接踵而至，但众多线索却将矛头指向了零本人，不单是警察，就连诚一也在一时间对零产生了怀疑，但这份嫌疑很快就因为找到纱枝的遗书而消除——原来纱枝是自杀，而遗书中还写到她因为不满主人和自己的境遇，在杀了家主之后受不了内心的折磨才会自杀。事件就这样结束了，但诚一则认为纱枝是为了包庇真凶才这么做……但他还没有足够的时间去思考和猜疑，故事就迅速地迈向了终局：

又一个的夜晚，零把诚一招引到了洋馆外，还没说上几句话，洋馆就发生了爆炸，大火迅速开始蔓延，而零则一脸平静地声称这是为了斩断如月家结下的孽缘，并且将一叶托付给诚一后，自己迈步走进了熊熊烈火之中。

目睹洋馆化为废墟的诚一，认为是自己没有完全相信零，没能彻底去怀疑红，才招致了现在的结果，深陷于后悔之中他，只能听从零的嘱托将一叶带回了自己家，回到了普通的生活。在仿佛缺少了什么的日常中，一个与零如出一辙的女性与他擦肩而过，脸上流露出诡异的笑容……



路线二　丧失

野上美優

Nogami Miyu

CV：桜乃ひよ



身高：166cm
体重：57kg
三围：B89/ W61/ H89

零的父亲死后，警察来到洋馆对事件展开调查，作为一家的大小姐，零被立于复杂的立场之中，她为了避免诚一被卷入更多的麻烦而找理由把诚一支开洋馆，并在镇上为他安排了住所，于是诚一只好在镇上与优美和忍度过了几天时光。等待风波过去，可是一波未平一波又起，没过几天他们就得知如月家发生了大



火，留在洋馆的零、一叶，以及纱枝都死在了火中。在悲伤中不知所措的诚一仿佛在渴求慰藉一般，与同样深陷悲恸的优美拉近了距离。两人真正在一起之后，一个与零相似的身影却出现在他们二人面前。

是红。她带着妖媚而神秘的笑容指责美优抢走了诚一，并表示现在要将诚一抢回去。内心怀疑是这个来路不明的女性放的火烧死了众人的诚一，面对她产生了难以言喻的恐惧，他不顾一切地拉上优美转身就跑。在一路奔跑中，两人手牵着手，因为互相的存在而感到了安心，并表示不会放开自己的手……而这时，红却不知使用了什么力量，将优美紧握的那只手斩断。

“那个就送给你了。诚一这边嘛…就由我给他准备吧。”

扔下这句话，红带着失去意识的诚一消失在了现场，只剩下优美在血泊中紧抱着那只手臂放声痛哭……





路线三 泡沫之梦

来到如月家的第二个夜晚，诚一半夜因为没关好窗户醒了过来，一下子睡不着的他走出房间在洋馆里散心，正好碰见还没休息的一叶。在一叶的提议之下两人去偷看了放在秘密房间里的“活人偶”，得知了那具唯妙唯俏的人偶名叫“红”。或许正是因为“她”太逼真，让两人仿佛感觉的确有生命一般。在次日的仪式过后，诚一在回房间的时候遇上了家主兼定，在聊了聊仪式相关话题之后得知自己可以去上厕所，所以解决了尿急的问题，半夜就没有再起床，也就没有遭遇到徘徊在洋馆里的红。

后来，由于零忙于事务，诚一就更多与一叶在一起度过。多年的岁月过去了，两人都不再是小时候认识那个大哥哥和小妹妹，相互之间重新认识对方之后，也迅速地拉近了距离。然而，一个夜晚，平时活泼可爱的一叶却表情凝重地来到诚一的房间，脱下自己的衣服，向诚一提出了一场“交易”：她将自己的身体和第一次献给诚一，想让诚一无论如何都要答应她一件事，而这件事必须在“事后”才能告诉他。她通过献上自己最重要的东西，让诚一明白她的请求是多大的份量，而诚一如果接受了她，那么不管什么事就定会负责到底——可以说正是因为一叶了解诚一的为人才做出这样的决定。





水無月一葉

Minazuki Kazuha CV：桃山いおん

身高：146cm
体重：43kg
三围：B71/ W48/ H62

在这里如果选择不接受一叶，那么就会进入分支BAD END“孤独的旋律”。没有得到诚一帮助的她，一方面开始疏远诚一，一方面决定独自展开自己的计划。某天夜里诚一偷听见一叶与某个神秘的人物的对话，得知一叶认为如月家跟自己父母的死有关联。随后，诚一还没来得及探个究竟，家主被刺事件就发生了，而一叶也在这时不知所踪。最终诚一和零在如月家地下的人偶工房中，找到的是上吊自杀的一叶的亡骸……

如果诚一接受了一叶，一叶就会告诉他更多的细节。原来数年前那场如月的仪式是在她以前自己的家里举办的，而随后作为会场的她家就被大火吞没了。而如月家代代相传的这场仪式，一直都有各种不祥的传闻，但依然流传到了现在，一叶对这仪式的必要性感到怀疑，因此决定调查背后的秘密。她之所以这么做并非是想要复仇，而是想要明确自己的容身之所究竟该是哪里，自己是否可以继续相信从小就与她很亲近的大小姐零和其父亲兼定。

随后经过几天的调查都毫无收获的两人，决定夜晚潜入家主房间，拿出洋馆里最后一处没有调查的地点——人偶工房的钥匙，可没想到家主兼定却在等着他们的到来——原来这一切都是“红”在背后搞鬼。她一方面怂恿对仪式抱有疑心的一叶偷偷展开调查，一方面又将一叶的计划告诉了家主兼定，自己则在一旁默默地观察。然而即便双方就这样撞个正着，面对一叶的质问，兼定还是不肯解释至今仍然要继续着引发不幸的仪式的原因，兼定也并不打算追究他们，反而是拿起手枪就像对待怪物一样，指着大摇大摆地带着妖异笑容出现在众人面前的红，并且想办法拖延时间，让一叶和诚一赶紧逃跑。

不明情况的两人，在零的协助下逃进了森林，但最终仍被无数从洋馆里延伸出来的细丝给团团围住——就好像是蜘蛛用丝捕捉猎物一般。最后镜头一转，犹如日常一般的风景中，诚一和一叶面带笑容地谈论着新的生活，过去的疑念和不幸仿佛并不存在。究竟是如月家的一切变成了梦境，还是他们自己身处在梦境之中，已经无从得知。但唯一确定的是，红一定还会再次出现在诚一的面前……

间奏　净化

时间回到最初的路线里，家主兼定和家政妇纱枝接连死亡的事件发生之后，各种客观证据让零处在非常不利的境遇之中。这个时候的如果诚一能够排除疑心真心相信零，零也会回应诚一的信任，向他讲出如月家活人偶的秘密，以及她的计划。

零告诉诚一，出没在他面前的红就是如月的活人偶本身，而所谓活人偶，其实是降魂的容器。在久远的过去，如月一族的人偶师带领族人踏入这片土地，发现这里是某种存在——一种强大的、后来被视为神灵或是怪物存在的地盘。用人类已知的认识来判断的话，怪物就是一只巨大的蜘蛛，因此如月一族视蜘蛛为神灵，连家徽也以蜘蛛为形象。

如月一族的家主想尽办法与“怪物”展开了交涉，请求“怪物”能分一部分土地让人类居住，但人和怪物是完全不同的两种生物，怪物为了能够理解人类，提出的办法是将自己的一部分魂魄分给人偶师以自己已故的女儿为原型制造的人偶里，让人偶成为怪物的“眼睛”去观察人类。然而，即便人偶和人类共同生活，怪物的魂魄也不能成为真正的人类，它能做的，只不过是模仿，模仿人类的心和感情。





另一方面，为了向怪物传达自己的所感所见，人偶必须定期与怪物取得“联系”，而这“联系”的方法就是如月的仪式。因为怪物在降魂到人偶中的时候，它的本体一直处在沉睡之中，因此如月一族人为了持续封住怪物的行动而不得不将仪式延续下来。在诚一一家搬离伊泽镇之后，镇上发生的吸血鬼事件，或许就是因为太久没有举行仪式而导致怪物苏醒后开始猎食人类……

人偶——红的特性就是会模仿对方的感情，说起来“她”就像是一个人心的镜像，如果对方对红怀有恨意、恶意或是愤怒仇恨，那这一切都会在红身上体现出来，并返还给感情的主人。正因如此，零才一直不能将真相告诉诚一，如果诚一一开始就知道红就是多场悲剧的元凶，必然会对她抱有负面的感情，在那样的状态下，多次与红接触的他是不可能全身而退的。

如月 零

Kisaragi Rei

CV：春乃いろは

身高：162cm
体重：55kg
三围：B88/ W56/ H85

现在能够与红对抗的方法，就是一把火连同这座洋馆一起将红烧为灰烬，而零早就在做着相关的准备，整个洋馆里多出设置了点火和爆炸装置。决定立刻执行计划之后，诚一毫不犹豫地决定与零同进退，但在计划实施之前，零却以确保一叶的安全为由，将诚一也支开到了小镇上，零本人则趁机点燃了大火。

熊熊烈火中，零跟与自己如出一辙的人偶红对峙着，红满脸游刃有余地质疑她究竟能不能彻底牺牲自己与她同归于尽。火攻的确对于人偶以及使用丝线作为武器的红来说的确有奇效，但是至今为止没有人想到，在最后时刻人们都会留下求生的欲望，这会导致只会模仿的红也会想尽一切办法存活下来——就像数年前那场火灾一样。然而这一次，零的内心虽然存在恐惧和害怕，但自己的求死之心却毫不动摇。

“你哪怕舍弃自己的幸福也要这么做？”

“……就算学人说话学得很像，但说到头来也只不过是人偶啊。”

“……？”

“这，就是我的幸福。”

假如说，零和诚一最终没有真正得到互相的信任和理解就那样分离了，那么零必然多多少少都会留下遗憾和渴求，这一丝丝求生之情可能就会留给红可乘之机，但现在她明白自己和诚一心意相通，也能毫无悔意地为了诚一的未来而做出牺牲——这就是她选择的幸福。即便能够看穿对方的内心，但此刻零脸上挂着坚定的笑容说出的这番话，却是至今为止红最无法理解的感情。但是恰恰因为这种“不理解”，反而让此刻的红成为了最为接近人类的存在。

最后时刻，诚一匆匆赶到，表示自己不会让零孤身一人死去，但同时又萌生出了想要拯救红——这一如月家和怪物之间的交易中诞生的牺牲品的想法。眼看火中的洋馆就要坍塌，诚一被一股力量抛向了洋馆之外，而在那一瞬间，他仿佛听见了“她”的声音：你要活下去。但那究竟是零还是红的声音，他已经无从得知……

路线四 旅路

经过“净化”的分支和转折，故事逐渐迫近核心，接下来的这一次分支，发生在诚一到达洋馆的第一天，他因为怀念而没有待在房间里休息，在洋馆里走动的时候遇上了家主兼定，与他就那样聊了起来。以此为契机，诚一有更多的机会与兼定和零交流，了解到了如月家内部各种权利斗争的现状。到了仪式当天，他因为不满到场参加仪式的分家成员的态度，中途抱着活人偶回到了自己的房间，这虽然引起了大乱子，但对于早就想破坏这一传承的如月父女来说，恰恰也是一大机会。

而就在当晚，诚一想将人偶搬到保管人偶的房间里去，却不知被谁勒住脖子导致晕了过去。迷迷糊糊中他发现如零几乎一模一样的女性裸露着身体想要逼迫自己情交，但他却因为胸部比零小而判断出那是活人偶，红。见诚一抑住不安、惊愕与恐惧后出此言，反而深得红的喜欢，红称她会实现诚一的愿望——去除掉仪式时捣乱的分家主人，听她这么一说，诚一顿时背脊发凉，他还没来得及阻止，红就穿好衣服跳出房间消失在窗外的夜色里。

次日，得知诚一经历了这般危险之后，零不得不讲出了关于如月家的传承和红的真相。诚一也了解到了如月一族——零身上所背负的，没有尽头的使命。

表面上，如月家一直在追求复活人偶的方法，但实际上他们进行的是对人偶——红的研究，的确也找到了抑制她活动的方法，也就是在定期举行降魂仪式之后将她封闭起来，在魂魄完全消耗之前会留下数年的时间，并在这期间准备下一场仪式……在这没有尽头的循环中，一族人也有了自己的打算，那就是通








如月紅

Kisaragi Kurenai

CV：春乃いろは



身高：162cm
体重：68kg
三围：B75/ W42/ H60

过人偶告诉怪物，他们不需要神，希望作为神的怪物不要干涉人类的生活。这是一个非常漫长的过程，没有人知道神什么时候才能理解人的意志，而本次零之所以要邀请诚一回来参加仪式，是因为想通过诚一像神展示淡薄平静、不失风趣、积极向前，并且不会怨恨他人的人格。

坦白这些后零为擅自把诚一卷入危险之中而道歉，并表示将献出自己来表示歉意。而与此同时，她也希望诚一能考虑与自己的将来：

就算诚一不接受自己，她为了继承一族人的意志也必然会和别人传宗接代，到那时候，即便面对只是为了贪图如月家名利的人她也不得不接受，如果对象是诚一的话至少能确信自己能够享受青春，她也知道一旦说出这些，诚一就没办法舍弃她，但即便如此她也不在意，因为她觉得与她共度一生的对象是诚一的话并没有什么不好……吧啦吧啦，为此她饶舌地解释了很多，诚一挠了挠头说道：

“在我面前你能不能说话不要这么拐弯抹角？”

“才不要”

“为啥啊？”

“……多不好意思啊，笨蛋。”

两人对彼此的感情早已心照不宣，既然你喜欢我，我喜欢你，然后我们俩在一起又只有好处没有坏处……于是两人就这样顺其自然地定下了婚约。

原本诚一是做好了要和零一同葬身于此的觉悟才与零走到一起，但没想到事态的发展却正好相反。零虽然打算继承使命，但是在这条路线里没有被杀的零之父亲兼定却代替零做出在其他路线里零所作的事——作为因红的存在失去了妻子和友人、自己也半身不遂的他，实在无法压抑自身的仇恨和怒火，决定要与红做一个了断，即便在那之后会让怪物醒来，他也在所不惜。在他再三的劝说中，零和诚一终于决定离开如月家，离开伊泽镇，抛开一族人的使命去寻找自己的生活，而兼定则自己留下来，带着数十年的执念与红同归于尽。

最终红可能也并没有消失，或许两人的选择也只不过是逃避，但是对于曾经连选择命运的余地都没有的零来说，这场逃避才是她最能证明她自我的抉择。

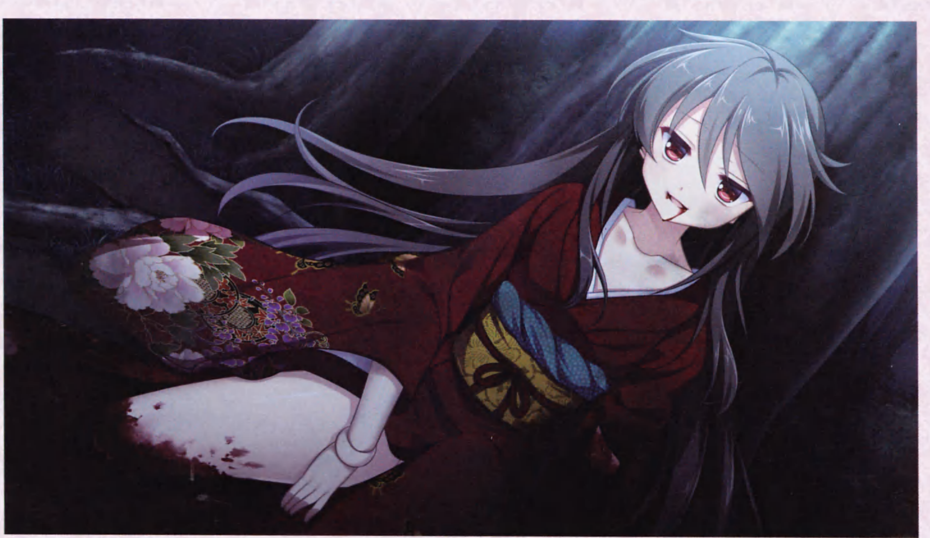
终局 未来与解放

故事回到仪式当晚，红蛊惑诚一与之情交，诚一在意识朦胧之中没能判断出对方的正体，就会被红以人类无法反抗的力量给推倒。经过人偶魔性一般的压榨，诚一在经受了无比痛苦之后筋疲力尽，而人偶却因为人类的体液而逐渐获得了接近人类的身体。

此后几乎每晚，红都会以同样的方式逼迫诚一，而诚一也无力抵抗。但是渐渐地他感受



到，最初只知道单纯的压榨的红，竟然渐渐地学会了侍奉和给予。而就在这一过程中，诚一在梦中回忆起了儿时的记忆：在小时候——正巧是上一次如月的仪式举行之后，他曾经见到一个半身和木偶一样的女子，仿佛收了严重的伤，纯粹而善良的他通过给予其体液帮助女子恢复了力量，女子说愿意满足他的一个愿望，幼时的诚一则只是希望女子能陪他一起玩。于是女子与诚一约定，如果将来诚一也能保持这份纯粹之心不改变，并能够回到这里授予她名字，那么她将实现这个愿望。随后女子就封印了诚一的这份记忆，她明白这个少年时天生继承了如月一族人特有的、能够洞察事物构造之能力的人，这份能力总有一天会让他想起这份记忆——这就是诚一记忆中那份约定的正体，是作为如月家祸根的活人偶红，与拥有蜘蛛感觉的少年诚一的初遇。



随着与红越来越紧密的接触，以及逐渐苏醒的记忆，诚一开始对红产生特殊的感情，原本站在对立面上的他渐渐了解到红身为“映现人心之倒影”的悲哀，也明白过去留下的悲剧并非红本身乐意而为，可是诚一还没有机会去思考这份感情是什么以及自己想为红做些什么的时候，他与红的关系就被如月一家发现，对红这一人偶充满憎恶之情的如月家主兼定，带着一份复仇的狂气，要求诚一做出抉择。

这时候如果选择逃离，诚一就会留下书信，和红一起躲到山林的深处不再干涉人世，从而进入结局之一：阴祭。

如此一来，如月一家得到了解放，而诚一和红则成为人和蜘蛛神的领地之间境界线的守卫者，为了防止有人误闯禁地而生活在森林里。随着时间的流逝，伊泽镇上出现了新的习俗：每到夏天就会举办一场夏日祭典……祭典上，人们都传颂这一个传奇的故事，一对被蜘蛛神选中的男女之间，跨越种族的的悲恋故事。

回到抉择的时候，如果试图让一族人去理解红，而直面如月家，就会进入结局之二：未来之羽。







大开杀戒，一味思考着如何夺取其权力的猪、把零当做政治道具，因此只想着与其签订婚约的螳螂、企图在一叶无依无靠时将她纳为小妾的猴子……这些人一踏入森林便遭到诚一的蜘蛛丝的屠杀。

然而，在一切的尽头，诚一却来到幼时和零一同玩耍的小溪边，毫不抵抗地被在那里等待着的零用猎枪击中——在零悲恸的叫喊声中，诚一迎来了自身期望的结局。这样一来他既可将蜘蛛的力量和感觉返还给蜘蛛神，并且代替红将自己所感受到的人类的真善美传达给对方，蜘蛛神一定就不会再对人类出手。

诚一就会发现如月一族对红的憎恶已经到了无法轻易消除的地步，如月父女都深信诚一是被红蛊惑，为了救他而打算排除这个蜘蛛神派来的监视者。历史上一次又一次将人类的恶意反射给人类自身的红，这一次面对众多人的恶意和杀意，竟然因为诚一内心不希望她再杀人而压制住了反射的本能，带着诚一逃到了森林里。最终，红为了保护诚一而被枪林弹雨击中，在将蜘蛛神的力量、灵魂的碎片交托给诚一之后，她含笑变回了普通的人偶。人偶红漫长的一生就这样落幕。

获得了蜘蛛神魂魄的诚一则恍然大悟，自己天生的那份“蜘蛛的感觉”并非只是看透事物构造的力量这么简单——如果说，蜘蛛神授予人偶的魂魄是为了理解人类，那么这份蜘蛛的感觉，就是蜘蛛神为了让人类理解蜘蛛神而存在的。如今同时拥有了蜘蛛力量和蜘蛛感觉的诚一，成为了非人的存在。直面追杀自己而来的如月分家众人的恶意，他使出蜘蛛的力量







就这样，以如月红和卯月诚一的死为代价，如月家终于从漫长的使命中得到解放。

接下来，最终结局“解放之羽”的分支出现在诚一与红直面如月家众人的时候，诚一突发奇想，提出由他和红去说服蜘蛛神，结束这一场孽缘。家主兼定虽然对此表示怀疑，但至少决定给他们一个机会。于是诚一从旧友一条忍口中打听到过去吸血鬼事件发生的地点，利用蜘蛛的感觉，最终在森林发现了蜘蛛神的所在地。蜘蛛神却不由分说地向两人发起了袭击，让人感觉根本无法与之进行沟通。但实际上并非如此。

对于力量强大到被人类当做神灵祭拜的蜘蛛神来说，就算语言不通也可以进行意识的沟通，但是毕竟兽和人之间的生态存在了不可逾越的鸿沟，两者无法真正做到相互的理解，即便如此，只要不跨越相互之间的境界，两者还是能够共存下去的。在久远的过去，人类踏入蜘蛛神的领地，如月一族人的长者向蜘蛛神祈祷请愿，并为其供奉食物，而蜘蛛神也分给了人类一部分生活的空间，默许了他们的存在。蜘蛛神无法区分人与人的区别，在它的认识里与自己定下契约的一族不会跨过山林的境界，所以跨越境界的异物都会被排除——毕竟，杀人犯法是人类社会制定的规则，而弱肉强食才是自然界的法则。

被判定为闯入者的两人受到袭击是一种必然，而拥有蜘蛛感觉的诚一和作为蜘蛛神的“眼睛”的红则携手得到了与之交涉的机会。曾经作为一个没有自我的“镜像”，只会模仿他人的红第一次在这里留下眼泪，第一次放声喊出自己的渴望。而诚一本打算牺牲自己，祈求蜘蛛神解放红的宿命，而他则为了人和蜘蛛神能够相互理解，自己成为蜘蛛神的一部分向它传达什么才是人类。目睹了这一切蜘蛛神，最终被两者所打动，从两人身上取回了蜘蛛的力量和感觉，红也因此化身为了普通的人类，能后与诚一一起携手生活下去。与此同时，如月一族从漫长的因缘中得到了解放，取而代之的是如月父女也明确自己一族人作为“境界守卫者”的职责，从今以后将正视这份职责，维护人和兽互不侵犯的境界。

作品评价
Comment

作为AB2旗下的姐妹品牌あっぷりけ的第八作，『月影のシミュラクル』本是一个定位比较特殊的作品，为了跟上业界整体逐渐轻化的脚步，AB2的知名制作人憲yuki同时在多个子品牌里展开了中短篇作品的计划，其中由あっぷりけ出品的『月影のシミュラクル』本是在PC和手机端同时登陆的、完全免费的全年龄视觉小说。由于题材是比较稀少而且偏核心向的馆物语，再加上悬疑和恐怖元素，和主流的萌系学园恋爱完全不是同类作品，憲yuki氏认为与其当做全价游戏扔到市场里石沉大海，不如当一个试金石更有意义。原计划中，本作在推出一个免费版之后，会以陆续连载的形式发布后续篇章，但由于免费版的故事在剧本第一条路线——“暗夜航路”之后戛然而止，留下一大堆谜题和难以消化的读后感，反而引起了各种口诛笔伐，以至于玩家们“一口气出完”的要求远超憲yuki氏原本预想，所以最终像现在这样把故事完成之后是作为一部中等价格的作品来发售的。



オダワラハコネ略带怀古风格的原画，桐月细致而独居韵味的文字，鷹石しのぶ沁人心脾的的音乐，即便是一个过去从未挑战的题材，但被称为是あっぷりけ铁三角的三者再次组合，为我们带来的还是一种熟悉的味道。

写手桐月作为企划者，本次带来的的确是一个为自己量身打造的作品。首先从内容来看，馆物语他之前虽然并未涉及，但是机关人偶这种日洋结合的存在正是他最偏爱的题材；以传奇为核心展开的剧本，也很符合他不管做什么题材都一定要来点传奇要素调味的作风；最重要的一点是，桐月作品中惯用的剧本流程图系统在本作也发挥的淋漓尽致：剧本以一个几乎一本道的路线为起点，每次完成一条路线都会解锁新的分支，出现新的分支之后可以直







昏のシンセミア』怎么看都是一个和风传奇，看到最后突然被包装成了SF；再比如『花の野に咲くうたかたの』卖足了关子给与玩家的答案却是“虚惊一场”——本作也并不例外。整个故事中，我们可以看到桐月为了营造神秘和悬疑的气氛，花费了很多笔墨去描述人偶与人的区别，人偶化为人的方法等等问题，充分展现和突出了人偶这一充满传奇性的存在，然而最后我们才知道，这竟然是一个讲述异种生物之间相互理解的故事。或许桐月的本意是在约定俗成的故事中创造一种意外性，增加阅读的乐趣，“看看桐月又会怎么瞎掰”的确也成为了老fans的期待和乐趣之一，但这种做法无疑是一种双刃剑，如果太过刻意而不能得到玩家的理解，那么就会给人强烈牵强附会的感受。就拿本作来说，前期对于人偶的描述的确为气氛渲染做出了很大的贡献，但大多数描写也就止步于此，和故事主题几乎没有关联，这不由得让笔者感到惋惜，如果能后更好地将铺垫和主题联系起来，作品一定会更完美。

总的来说，本作限于篇幅无法铺开描写，以至牺牲了桐月在角色塑造方面的优势，但是作为一部悬疑解谜题材的小品，其紧凑的剧情和引人入胜的气氛还是能够让喜欢同类题材的玩家一本满足。

桐月回顾
Review of Kirizuki

各位GALGAME玩家，看中一部作品可能有各种各样的原因，大家可能根据声优、原画、剧本等方面寻找自己感兴趣的点，并以此来决定目标。虽然现在业界逐渐淡化剧本的作用，但是对于喜爱GALGAME的玩家来说，根据剧本和剧本家来选择作品仍然是最常见的方式。拿『月影のシミュラクル』来举例的话，正如前文所说，该作拥有あっぷりけ引以自豪的铁三角阵容，每一部分都对玩家有吸引力，但是笔者可以断定，接触这部作品的大多数玩家，还是冲着写手桐月来的。作为当今业界的知名写手之一，桐月以其独特的文风和故事构架方法独树一帜，吸引了许多忠实的粉丝，接下来我们便一起回顾一些桐月本身以及它独具特色的作品吧。

接在流程图中看到并选择直接跳转到分支点，这使得故事的线索一目了然。

本作中玩家通过不断反复解锁路线，从不同的立场上探索各种的可能性，目睹了各种悲剧（结局基本都是BAD END），最终解决了如月家的难题。得益于桐月优秀的剧本构架能力，尽管只是一个中篇故事，但整个过程故事的完整性无可挑剔，流程虽然不长，但游戏体验却让人信服。另一方面，诚一与零之间微妙的关系和自然的感情发展，又一次展现出了桐月中常见的相互比肩的男女主角的独特关系，让熟悉桐月的老玩家们看得不亦乐乎。不过由于整体篇幅较小，就连零和红这对女主角的描写都严重不足，更不用提其他“附赠”的女主角了。

值得一提的是，桐月比较擅长“跳出传统框架”的写手，他的作品往往给人一种传统而且直奔主题的感觉，但剧本的落脚点却往往会在和整体印象偏离一步的位置：比如『コンチェルトノート』明明写了大半部分学园恋爱，最后却把核心落在了传奇元素上；又比如『黄



▲除了前文提到的之外，本作中还存在各种各样的BAD END此图为路线四的一个分支，零瞒着诚一独自去对付红却被杀意反制，被弄虐得内脏外露，诚一也因此失去了感情，可算最惨的结局之一。

宅写手之路

经过2006年前后的顶峰时期之后，GALGAME业界走上了至今没有回程的下坡路。每当老玩家们回顾十几年前的GALGAME，总是能滔滔不绝地罗列出一个个大作和“神作”，并且不禁感叹那是一个“美好的年代”。在那个年代，为GALGAME开辟市场的老一辈功臣们逐渐淡出业界，而许许多多的新生代创作者怀着对业界的憧憬、对GALGAME的满心喜爱，前仆后继地加入到业界中来——桐月也是其中之一。桐月进入业界的时候已经差不过将近而立之年，在那个已经不允许“浪费青春”、需要好好考虑将来的年龄，他义无反顾地成为了剧本写手，其根本原因还是在于他对宅文化的喜爱。

生于1970年代末的桐月与许多现役剧本写手一样，经历了任天堂红白机的洗礼，成为了游戏爱好者，小时候他在同学家试玩的『大金刚』，成为了他投入宅圈的第一步。那个时代，虽然家用电脑和元祖的GALGAME已经开始在市场上出现，但由于年纪小，能够接触最多的还是FC平台主流的动作游戏。直到1987年，哈德森与任天堂合作在FC磁碟机上发售的文字AVG『ふぁみこんむかし話』颠覆了还是小学生的他对游戏的概念，从那时开始他对重视故事性的游戏作品产生了浓厚的兴趣。从小学到初中时期，几乎贪食了市面上流通的所有主流游戏，有一款对他深有影响的作品就是PC-E光碟主机上推出的『天外魔境II』。“天外魔境”PC-E的东家哈德森为了对抗FC平台的FF和DQ，推出了大型RPG作品，曾被誉为与FF和DQ并列为三大日式RPG之一，其最大的特色就是以和风为背景的幻想故事中融入了大量西方元素，构成了和洋结合的独特而浩大的世界观。曾经长时间沉迷于该作的桐月，在后来热衷于创作东西方结合的故事背景，毫无疑问就是受到了该作的影响。



▲天外魔镜II



▲少女魔法学リトルウィッチロマネスク

黄昏の先にのぼる明日
-あっぷりけFanDisc-

除了游戏之外，小说也是桐月学生时代的主要爱好，由于家长的教育方针，他对读物的选择相对自由，而他特别偏爱幻想小说，以至于从小学三年级就开始看作为『龙与地下城』前身的『龙枪编年史』，后来水野良的『罗德斯岛战记』更是他的最爱之一。

从小开始的大量阅读和游戏体验为桐月积攒了大量墨水和创作欲，一个阴差阳错的契机，他开始了“写作”之路。高中时期的他，因为每天上学放学要骑很久的自行车，为减少身体负担而告别初中时期一直坚持的运动系社团而加入了戏剧部。凭借这份经验，他在高中毕业之后从事了不少戏剧方面的工作，但是不但不赚钱，反而还把身体给搞垮了。

这时候大约是2000年前后，GALGAME业界因叶子社的『To Heart』、KEY的『KANON』等作品经历了空前的高潮，日本网络上开始流行这些热门作品的二次创作SS（短篇同人小说）。在养病期间因为无所事事，桐月阅读了大量SS，这让他决定要写出一部举世瞩目的SS。当然，他的这个目标并没有实现，但刊载在主页上的SS被网络上的友人看到，他

便在友人的鼓励之下，设立了同人社团“桐文堂”，开始同人志的创作。

在持续了数年对Key、叶子社，以及型月作品的二次创作之后，经过同人活动期间认识的友人的介绍，桐月终于在2005年的时候，通过参与曾经以名画师大枪苇人为代表的品牌——Littlewitch旗下的作品『少女魔法学リトルウィッチロマネスク』的剧本撰写，正式在GALGAME业界出道。一年后，あっぷりけ的制作人憲yuki偶然接触到桐月的同人创作作品，相中他的笔力，从而才有了第一个属于桐月自己的商业企划——『見上げた空におちていく』。



見上げた空におちていく



作品名	見上げた空におちていく
中文名	落日仰望的天空
出　品	あっぷりけ
原　画	オダワラハコネ
剧　本	桐月
音　乐	鷹石しのぶ
发售日	2007年3月23日

『見上げた空におちていく』虽然从STAFF表上看可以得知桐月本人就是企划者，但实际上这最初是由憲yuki提出的企划案，但由于桐月过高的热情无处发散，征得同意之后就把企划改得面目全非，后来经过反复与憲yuki的沟通才最后成型。作品以乡下的研究学园都市为舞台，以主人公与神秘少女的邂逅为契机，逐渐走近导致父亲和兄长去世的火灾事故背后的真相。从题材来说是涉及到了生化工学和纳米工学的近未来SF+悬疑解谜，不过除了人们生活中使用了新的科学技术之外，基本与现代社会相同。该作与『月影のシミュラクル』采用相同的剧本构成方式，通过固定的攻略和解锁顺序逐渐让玩家接近真相。

由于在此之前，桐月除了二次创作就是在大框架下打杂，本作才是他真正意义上的处女作。在本作中他非常重视的一点就是确定自己的风格：故事前期就铺下大量的伏线，在故事展开过程中层层剥离逐一回收；文句使用大量的省略和指代，使文章读起来独居韵味，但同时也对阅读的流畅性造成较大的影响，这两点就要求观众们在游戏过程中经常保持集中力，才不会因为看漏伏线和回收，或是弄混指代对象而看得不明不白，在当时受到各方面的指摘，特别是后者，在后来的作品里逐渐得到改善。

另外，从本作的女主角アル开始，桐月作品里几乎每一作都会出现标志性的“黑脸女主角”，也是玩家们津津乐道的话题。



コンチェルトノート

作品名	コンチェルトノート
中文名	协奏曲笔记
出　品	あっぷりけ
原　画	オダワラハコネ
剧　本	桐月
音　乐	鷹石しのぶ
发售日	2008年10月23日

『コンチェルトノート』是あっぷりけ设立之后的第二作，也是桐月真正意义上的成名之作。正如上文讲到，前作『見上げた空におちていく』虽然得到了许多玩家的认可，但由于桐月的文字个性太强烈，总的来说是一部喜忧参半的作品。制作人憲yuki在收集总结了玩家们的批评意见之后，拉上了原班人马，力求创造一个让更多人接受的作品，因此这一次选择了非常主流的题材——带有一定传奇元素的学园恋爱故事。

从小倒霉运缠身的主人公仓上进矢，由于某场事故而长期住院，没办法继续在原本的









学校上学，在青梅竹马的少女神凪莉都的帮助下，他回到了故乡御津上市，转学进入了身为当地名家的、莉都担任理事长的学校。在这里，他结识了自称是掌管运势的神灵——小玉，被其告知自己将在10天之后死亡。虽然进矢在小玉的帮助下幸免于难，但由于小玉为了救他而提前预支了他的运气，导致必须在接下来的生活之中替他人承受不幸。于是他在新的校园里，在同伴们的陪伴下开始了一面解决他人不幸的事件和事故，一面回收运势的生活，最终被卷入隐藏在城市背后的巨大秘密和危机之中。

本作标题中的コンチェルト（Concerto）一词是协奏曲之意，从这里就可以看出本作原定的主题便是想要描写与同伴们在一起“奏响”的羁绊，而写手桐月则不负众望地……跑题了。故事中虽然存在以小玉为中心的超自然力量，但更多的时候还是一个青春学园剧，多数女主角的路线用现在的眼光来看只不过是维持了角色ge的一般水平，而这些路线更重要的作用是搜集关于当地关于传承和历史的线索，为真正的主线——莉都线做铺垫。

桐月在访谈中曾讲到，创作『コンチェルトノート』的初衷，就是想描写主人公进矢和莉都之间的像“搭档”一样对等的特殊关系。两人小时候通过一场不打不相识的相遇，成为儿时玩伴，相互之间有着很深的认识和理解，多年之后的重逢让他们重新认识对方，并顺其自然地走到一起——相互之间的告白，没有情爱的宣泄，没有眼泪也没有狗血，只有相互确定一般的只字片语，这种自然，甚至不由得让人感觉进入其他路线才是异常。而最为特殊的是，他们毫无疑问深爱着对方，但同时却又因为过去沉痛的经历而对对方怀抱着可以称得上“恨意”的感情。两人怀抱着这份内包着恨的爱，依然能够相互信赖，将对方看做是自己最普通却也是最佳的选择。

特别值得一提的是，莉都线最后如果没有在别的路线里凑齐条件，就会进入一个非常有名的“普通结局”。莉都会为了解决整个城市所面临的不幸而牺牲自己，而进矢虽然不顾一切救起了她，但她却已经失去了感情——准确的说是失去了体谅他人的心。在玩家看来，就相当于莉都就像是完全黑化了一圈回来，失去了所有的温柔和善良之心，对进矢只剩下了“恨意”。在这个结局里，进矢面对这样的莉都虽然不能说不难受，但依然认为坦然地接受“这份恨意也是莉都的一部分”的现实，不离不弃的陪伴在莉都身边。而莉都那边，在明白自己即将失去感情的时候，莉都在最后一刻对进矢说的那一句“‘我’就拜托了”更凝聚了对进矢的信赖和真情。就是这样，桐月在作品里最想描写的角色往往是男女主角成对存在的，正因为进矢和莉都这种微妙的关系，才让他们被赋予了独一无二的角色性。

当然，即便把莉都单独拿出来看，搭档式的青梅竹马至今为止也并不多见。而正如前文介绍的那样，桐月从小就从小说和游戏等媒体中获得了大量的“累积”，他熟知各种人物模板和各种故事桥段，对他来说，从过去现有的作品中寻找从未有过的，并且是自己想要看到的角色/故事，然后将之创造出来，就是他撰写剧本的主要动机——莉都是这样诞生的，而他下一部作品『黄昏のシンセミア』中引起热议的“魔性的妹妹”皆神纱久耶也是如此。

黄昏のシンセミア



作品名	黄昏のシンセミア
中文名	黄昏之禁药
出　品	あっぷりけ
原　画	オダワラハコネ
剧　本	桐月
音　乐	鷹石しのぶ
发售日	2010年7月22日

あっぷりけ继续由老组合打造的第三作，获得了MOE GAME AWARD2010金奖大赏的『黄昏のシンセミア』，要说是あっぷりけ至今为止最成功的作品也并不为过。本作创作的最初只是“想创造一个黑长直+黑水手服的女主角”这样一个简单原因，就连憲yuki自己也没有想到会延伸出这样一个あっぷりけ历史上剧本量最大的作品。





故事讲述在大学研究民俗学的主人公皆神孝介，趁放暑假回到故乡给叔母帮忙打工，在经历了重逢和邂逅之后，他被卷入了当时谣传的“山童”传说，一度深陷危机。后来担心孝介的亲妹妹皆神纱久耶也追逐着哥哥的脚步来到这里，与哥哥一起享受起了乡下的暑期生活，殊不知妹妹的归来，成为了让埋藏在这片土地数百年之久的，名为诅咒的定时炸弹爆炸的契机……

故事围绕着山中的不老不死的“药”以及当地流传的“天女传说”展开，与前几作相同，本作需要在几位女主角路线里寻找各种的线索，全通女主角路线之后，隐藏在数百年前的真相才会浮出水面，从而进入最终章节“シンセミア篇”。故事内容上比较特别的一点是，官方的宣传和故事表现的气氛，都显示本作是一个和风传奇题材的作品，然而当真相大白之后才发现这其实是一个SF故事，而且客观来说设定并不完整，且没有什么必要性。喜欢讲逻辑和条例铺叙清楚的桐月，对SF设定花了多种笔墨去解释，但却反而因为他过于刁钻的文风导致阅读和理解很顺畅，这一点受到不少玩家的诟病。







当然，传奇也好，SF也罢，对于本作来说，真正的重点并不在这里，而在于女主角纱久耶和主人公哥哥孝介这一对“从未有过”的兄妹。

本作推出之时，正好赶上了实妹的热潮，桐月在选题之时也务实地选择了禁忌的兄妹恋题材。

本作游戏的标题中的“シンセミア”是一种毒品的名称，游戏对其的注解是“人不可触碰的禁忌”，这在意指“不老不死之药”的同时，也暗喻了孝介兄妹的关系。在游戏发售之前，桐月曾表明过他对实妹问题的态度：尽管在现实中的确存在真实的例子，但是作为一个受社会影响，生活在常识中的人，他本人也无法摆脱“那是一种禁忌”的思维，而本作他却想通过这种禁忌来描述一种基于亲情的爱情，让即使反感近亲问题的玩家也能对这对兄妹睁一只眼闭一只眼。

桐月在这里的执着之处在于，他强调兄妹俩的感情，是建立在亲情之上的爱情。从角色性上来说，孝介是桐月作品里一如既往的正派男主角，而沙久耶也继承了桐月的“死板着脸的女主角”的系谱，但跟上一作的进矢和莉都不同的是，牵系两人的羁绊一直是兄妹关系。兄妹与青梅竹马最根本的区别，就在于兄妹是亲人，青梅竹马无论如何也只是“外人”。因为是兄妹，两人才有如此深刻的交集，因为有作为兄妹走过的十数年的时光，他们才有了至

今为止感情的积累，才有会渗透到灵魂的信念，也才会真正爱上对方。

在故事最终章，沙久耶会面对这样一个问题：一般来说兄妹之间不会互相喜欢，而自己之所以会喜欢上哥哥，竟然是受传说中的天女的感情影响所致。虽然把对哥哥的感情看作是自己全部的沙久耶一度内心崩溃，但是在哥哥的呼喊之下，她也终于明白，天女的感情充其量只是一个契机，那份近似诅咒的感情，为兄妹俩开启了一条与普通的兄妹不同的道路，即便如此，从那之后兄妹俩逐渐累积的感情，却是货真价实，而且属于他们自己的。

大多部分本作传奇（SF）元素和人物的塑造都是剥离开的，这是剧本比较严重的硬伤之一。却没想到桐月在最后的最后将两者联系了起来……瞎掰也能把故事说圆，也是一种本事不是么（笑）。





紅蓮華

作品名	紅蓮華
中文名	红莲华
出　品	Escu:de
原　画	ねこにゃん
剧　本	桐月
音　乐	TOY
发售日	2012年6月29日

『コンチェルトノート』为桐月打开知名度之后，作为2010年代之后稀缺的写手资源也开始受到更多的厂商的关注。在接受『黄昏のシンセミア』工作的同时，老牌游戏厂商Escu:de也向他发出了offer，桐月本人也比较合意，于是桐月与あっぷりけ之外的厂商的首次合作，就在和『黄昏のシンセミア』的企划同





时进行，但剧本在优先『黄昏のシンセミア』的情况下展开了。受到『コンチェルトノート』大受欢迎的影响，这款在『黄昏のシンセミア』之后登场的新作『红莲华』也选择了传奇题材，只不过本作的侧重点不再是解谜而是放在了“战斗”之上。

本作讲述了一个这样的故事：身为神社管理人孙儿的主人公良士，不小心破坏了神社后山的封印。数百年前被封印在巨大要石里的凶恶猫妖久远虽然重获自由，但封印了她的力量的要石同时因为爆炸而粉碎，并迸向四方。一方面因为要石对人类存在危险，一方面不能放任久远四处杀人，能够牵制住久远力量的良士决定让久远暂住在自家，并协助她收集要石。而作为喜欢东西元素结合的写手桐月在以日本本土的“妖”为话题的同时，还拉出了从西洋远渡而来而西方妖怪莉泽，东西妖怪的乱斗倒也成为看点之一。



量和题材“轻化”是不可避免的。于是在间隔了一个あっぷりけ的综合FANDISC『黄昏の先にのぼる明日』的情况下，『黄昏のシンセミア』之后五年，『紅蓮華』也过去三年，这部相对light的学园物——『花の野に咲くうたかたの』才终于登场。

主人公新堂道隆小时候曾经因为一场事故而双目失明，再后来奇迹般康复之后，他变得能看到象征着事物本质的“色彩”，以及他人的色彩留在空间中的印记了。在升上高二的时候，在父亲的提议之下，他搬到亲戚家的老宅子——樱花庄去居住。对独居生活充满向往的他只身来到这座建于明治年间的木制宅子里，遭遇到了传闻中出现在樱花庄里的幽灵少女——樱花，从而开始了与幽灵在一起的同居生活……

与“妖怪”的同居生活本来是在『红莲华』里就用过的捏他，不过与『红莲华』里的跌宕起伏不同，本作表现出的是非常宁静而祥和的生活氛围。另外，在宣传中官方就强调了本作带有一定推理和悬疑元素，故事流程中也是道隆等人在学校里发现谜题，然后在侦探役樱花的帮助下找到谜底，而推理的内容大多数都属于『冰果』、『春与夏事件簿』那一类比较轻量化的生活推理，整体没有深仇大恨，在平淡中开始，或多或少有过一些起伏，最后依

本作可攻略的女主角中其中有两位是普通的人类，另两位就是久远和莉泽，两个人类的路线比较平淡，明显作品的聚光灯是打在了妖怪身上。比较特殊的是，大家一般认为第一女主角会放在最接近核心的部分，但本作久远的路线却是与共通线无缝连接，为了能让玩家一气呵成的通关而适当控制了长度，反而是看起来与主人公关系最远的莉泽线描写得最全面，也最有深度。

总的来说，本作整体氛围与桐月在あっぷりけ的作品有较大区别，因为画师启用了因『帕露菲』、『青空下的约束』而广为人知的画师ねこにゃん，作品从公开之初还是受到不小的关注，而桐月在本作里也继续发挥着自己在传奇和叙述的厚重感上的长处，但是或许是企划本身比较“轻化”，作品整体没有太多深度，而且桐月那可能会影响阅读的特殊文风，对于重视爽快感的战斗物太说也的确不是很搭……

花の野に咲くうたかたの

作品名	花の野に咲くうたかたの
中文名	在花之原野绽放的泡沫
出　品	あっぷりけ
原　画	オダワラハコネ
剧　本	桐月
音　乐	鷹石しのぶ
发售日	2015年3月27日

话题回到あっぷりけ这边。在『黄昏のシンセミア』的工作告一段落之后，桐月曾发言说，由于『黄昏のシンセミア』太过卖力，下一作打算制作一个比较“Light”的学园物，全当轻松轻松。而实际上，『黄昏のシンセミア』虽然的确获得了名利双收的好成绩，但是在业界整体萎缩的前提下，就连大型厂商也很难维持连续制作“大作”的成本。作为一个小品牌，あっぷりけ自然更是如此，所以作品容



然归于平淡。这虽然会让期待体验到前几作那样厚重内容的玩家感到失望，但本作的确是一部充满了桐月个人风格的作品：首先在平稳日常生活中，桐月的文字和鷹石しのぶ的音乐带来的优美而怀旧的气氛，才是本作最大的魅力所在；每条角色路线虽然都不算长，但是本次并没有前几作那样明显“偏科”的现象，每一条线都有自己的看点和桐月自己的特色，特别是青梅竹马的少女丽奈和幽灵少女樱花更有代表性。



前者丽奈继承了桐月黑脸女主角的系谱，两人之间的关注正是重现了进矢和莉都的路线，幼年时那场导致道隆失明的故事因丽奈家的公司而起，这场事故导致双方的家庭都发生了变故，也致使两人对对方也怀抱上了非常复杂的感情。即便如此，两人依然互相信赖，互相支撑，两人之间的感情除了单纯的喜欢等感情之外，还象征了一个世界，一个平稳而舒适的空间，男女之间的好意只不过是其中的一部分而已。而樱花这边则涉及到故事的核心——传奇元素。从道隆认识樱花开始，她一直就在寻找自己的“根源”，为她解开这个谜题也是本作的暗线之一。在其他几条路线里收集了足够的关于当地的传承以及过去那场故事的真相之后，最后开始的樱花线仿佛将要展开一个壮大的故事，世界似乎要面临前所未有的危机——然而最后故事却峰回路转，推导出的结论让话题回到了原点：正如樱花在一开始就说到的那样，这个世界上其实根本没有什么谜题，也没有什么危机，几乎所有不可思议的“现象”都不过是多个偶然的叠加构成的，名为偶然的奇迹。

花の野に咲くうたかたの
-The Sweet World of The Ephemeral-

虽然有些故弄玄虚的处理方式还是让不少人觉得空欢喜，但桐月又一次让玩家出乎意料，让明明以和风传奇为题材的本作，成为了一部格外具有现实意义的作品。



结语
epilogue

目前，从个人的推特上我们可以看到桐月本人的宅生态，据不完全统计，他同时在追超过三十部漫画，每月check当月的新作，新番每季度也追了十部以上，而且还沉迷于『碧蓝幻想』和『火焰纹章 英雄录』，可说是一个相当重度的宅。从这些ACG相关的作品中，他现在依然在不断地吸收着墨水。善于从现有的参考物中另辟蹊径，就像一个奇迹的发现者，每次都能为玩家带来新鲜的体验，这一点实在求之不易。

目前，桐月已经公布将在2017年新品牌的あざらしそふと零旗下担任处女作『ヤミと祝祭のサンクチュアリ』的剧本主笔，题材为“本格派学园传奇”，并且音乐也是老搭档鷹石しのぶ，势必将成为年度热门之一。桐月本次又将来到什么样的“偶然奇迹”，就让我们拭目以待吧。▲

镇守府的水上精灵

『舰队收藏』水上飞机篇

■文/Zero601
■责编/稗田 ■美编/小茧



前言
forward

说起水上飞机，可能不少读者第一时间想起的，便是宫崎骏的动画电影『红猪』里的男主波鲁克·罗梭驾驶着他那架漂亮的红色水上飞机在天空翱翔的场景。而在舰C中，水上飞机则是各位提督们的巡洋舰和战列舰娘们的重要辅助装备，轻巡和重巡装备了水侦，可以进行二连炮击，而如果给战舰们同时装备彻甲弹和水侦/水观，则能实施威力巨大的“弹着观测射击”，大有“就算是神我也杀给你看”的气势手撕深海舰队。然而，与空母们的舰载机们同属于会飞的玩意的水上飞机，一直以来也是在镇守府上班通勤的飞行妖精中比较没有存在感的那一类，不少水侦妖精往往到了活动的时候才会被提督们想起然后从仓库里拉出来，给出击的舰娘们装备上。大多数提督所不知的是，这些默默无闻的水上飞机们，在历史上可是大显神通的角色：从侦察到弹观，从反潜到空战，舰队出击时要干不少杂活累活，可以说是一个类似于万金油的神奇存在。本期文章将为各位读者介绍一下这些辛勤的水上飞机们，也给各位提督们提供一个重新审视劳苦功高的水上机妖精们的机会吧。



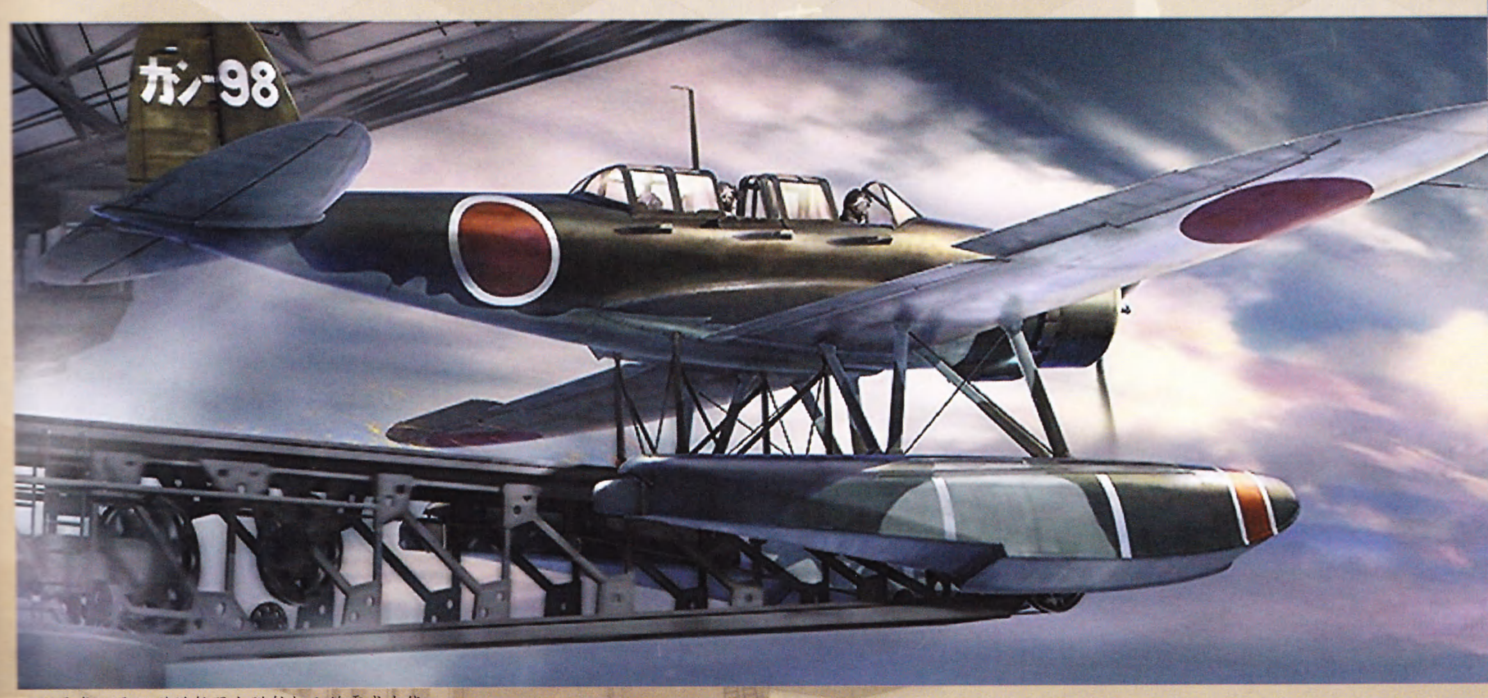
海军的“舰队之眼”
——水上侦察机
Fleet’s eyes.

我们知道，地球是由70%的海洋和30%的陆地构成的，在飞机诞生后不久，人们就希望能让飞机摆脱陆地的限制，在辽阔无际的水面上起降。在这样的背景下，给飞机加装浮筒，使之成为能在水上起降的水上飞机便显得顺理成章了。而随着航空技术在军事上的大规模应用，水上飞机也做了相应的改进，加装侦察设备或者武器，成为了各国海军的重要海上航空力量，在海战中发挥着重要的作用。

长期关注世界各国海军发展动态的日本海军，自然也认识到了水上侦察机在索敌侦察上所拥有的巨大优势，早早地发展了自己的水上侦察机，在20世纪初期便自制了名为“矶部”式的小型水上侦察机，但由于经验不足导致设计上有缺陷，在1912年的一次水上滑行实验中栽了跟头，飞机倾覆损毁。

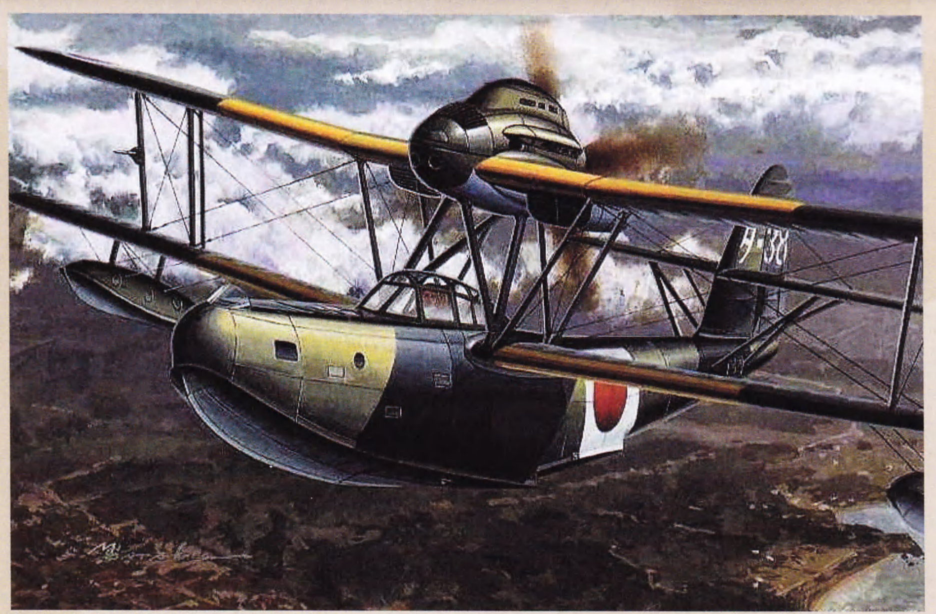


▲零式水上侦察机

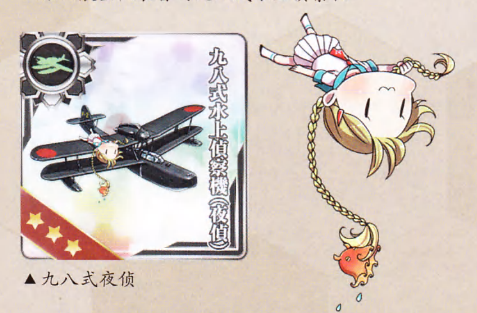


▲从吴式二号五型弹射器上弹射起飞的零式水侦

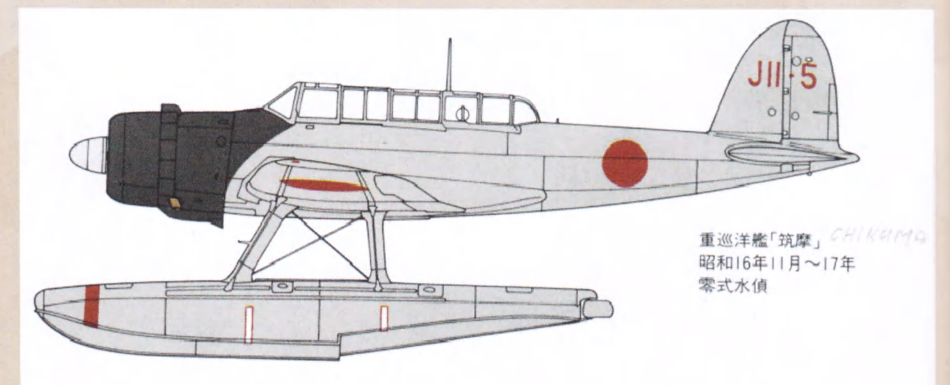
水上飞机篇


▲馆山航空队装备的九八式水上侦察机

1930 年限制各国军备开发的『伦敦海军条约』签署，被限制进行大建的提督们为了继续增强战力，开始打起了以轻巡洋舰和驱逐舰组成的水雷战队的主意。为了实现在所谓的"九段击"渐减截击作战中在夜间偷袭美军舰队，必须开发一种专门在夜间侦察、能保持长时间飞行的特殊水上侦察机，在日落后持续跟踪美军舰队的动向，并通报给司令部，引导水雷战队在夜间进行奇袭作战。经过与川西公司激烈的竞争，爱知公司的飞机于 1934 年赢得了夜间水上侦察机的生产项目，称为九六式水上侦察机，而两年后两家公司再度交锋，爱知的产品再次获胜，而这次赢得竞争的飞机，便是在九六式水侦的基础上改进而来的新锐夜间侦察机——九八式水上侦察机。作为各位提督们十分熟悉的一件装备，九八式夜侦作为水上侦察机虽然能力并不突出，但有着在"制空确保、航空优势、航空劣势"三种情况下可以在夜战发动"夜间接触"的特殊能力，能力发动后全队夜战增加 5 点火力和 10 点命中以及暴击率。九八式夜侦也因此在每次活动中成为了各位提督们在与深海舰队的关底决战中必须给巡洋舰舰娘们携带的重要



▲九八式夜侦

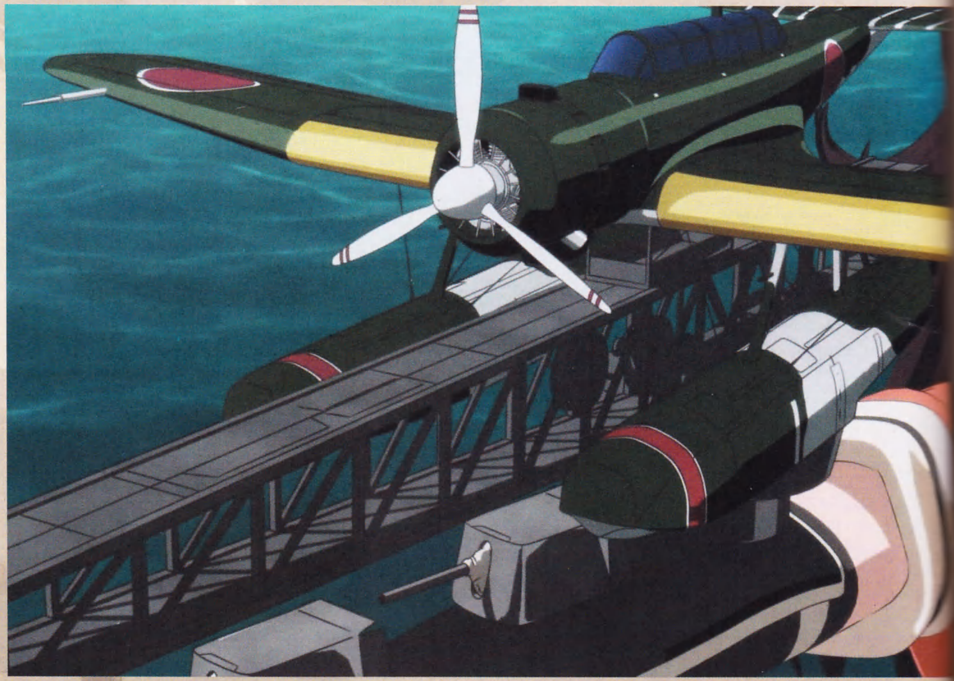


▲太平洋战争初期，由重巡"筑摩"搭载的零式水上侦察机涂装示意图

认识到自己还是 too young 的日本海军决定先从老牌海军强国——法国和英国进口水上侦察机来实验，用 dalao 的经验来指导一下萌新。日本人很快发现，这些早期的水上飞机飞行距离太短，而且海上如果风浪大起来，就不能进行起降了，让海军军官们十分头疼。但是在第一次世界大战中，日军在进攻驻扎在青岛的德军的时候，日本海军依然派出了水上机母舰"若宫丸"号搭载法制法尔曼水上飞机执行了侦察和轰炸任务，这也是日本海军水上飞机的首次实战。

早期的水上飞机都要从专门的水上机母舰上起飞，水上侦察机的运用也一时受到限制。很快，提督们就决定把水上侦察机搬到轻巡洋舰上。在 1920 年代，日本海军首先让天龙级和其他 5500 吨的轻巡洋舰进行了水上飞机的搭载实验。但是以前水上机从水母上起飞，都要用一个巨大的吊车把飞机吊放到水面才能起飞和回收，并不方便。为此，提督们指示工厂妖精们开发出了一个十分有趣而实用的装备：飞机弹射器。日本海军在 1928 年完成了首个弹射器——吴式二号二型弹射器的开发，能弹射 1.5 吨左右的小型水上飞机。并不满足于此的提督们继续向工厂妖精们提出改进的期望，进而开发出了镇守府舰娘们的主力装备：吴式二号五型弹射器，可以弹射 4 吨左右的水上飞机。而伊 401 酱为了弹射晴岚水爆，更是装备了最为先进的四式一号十型弹射器，弹射上限提升到了 5 吨。

当然，比起弹射器的开发，工厂妖精们把更多的心思花在了研制水上飞机本体上。恰逢


▲在舰 C 动画第 3 话中，轻巡"神通"放飞的便是一架零式水侦



▲1944年10月，航巡“最上”与西村舰队一起驶向苏里高海峡，迎来命运的终焉

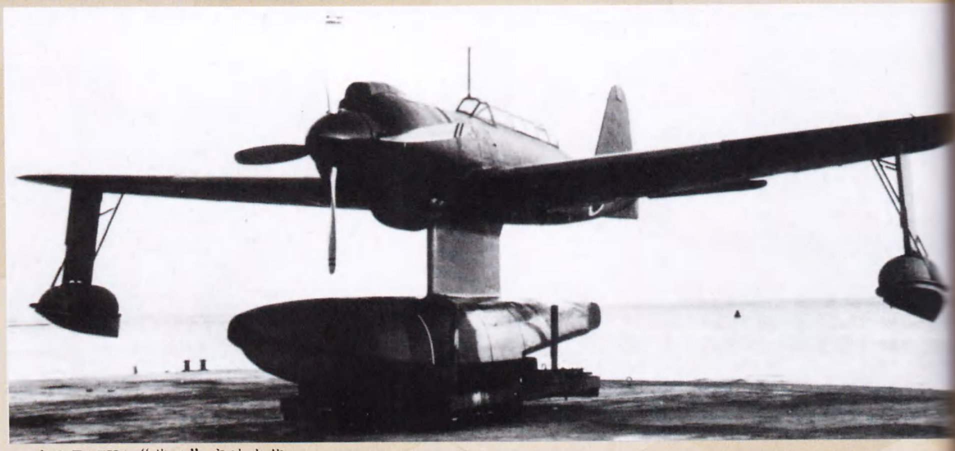
夜战装备，而且还是某位夜战笨蛋最喜爱的装备之一（毕竟只有川内改二才送嘛）。九八式夜侦为了执行夜间侦察任务，特地将全机涂黑来增强隐蔽性。其虽然飞的慢（200km/h），但续航时间可以达到15小时，满足了提督的需求。

与此同时，日本海军还在推进三座的远程水上侦察机的研制，当时日本生产水上飞机的企业主要有四家：爱知、川西、中岛和横须贺海军航空技术厂，在这四家企业的激烈竞争中，相继诞生了九〇式、九四式、九五式等性能都不错的水上侦察机。但是挑剔的提督们依然不满意，他们想要的是：一种能远距离飞行、可以同时满足执行全天候侦察（不分昼夜）、轰炸、空战等任务的“万能”水上侦察机。脑袋快要爆炸的飞机设计师们绞尽脑汁，加班加点，最终尽可能地完善设计，并劝说不切实际的海军军官降低一些设计指标，在经过艰难的设计工作后，最终的成果，便是爱知公司的零式水上侦察机。作为伴随着日本海军经历了整场太平洋战争的水上侦察机，零式水侦的性能在当时已经算是优秀水平：其采用了先进的下单翼设计，最高速度达到了367km/h，续航时间为9.4小时，能带一枚250千克的炸弹进行水平轰炸。提督们很快把这种性能不错的水上侦察机交给一线部队，给镇守府的主力巡洋舰舰娘们装备上，在太平洋上的许多岛屿也驻扎了日本海军的零式水侦部队。

除了日本当时的主力轻巡洋舰和重巡洋舰均装备了一架零式水侦用于侦察和火炮校射以外，日本海军还为此为部分巡洋舰进行了特殊的航空化改造，通过把后部炮塔拆除，腾出一大片甲板来放置水上侦察机，使之成为所谓的“航空巡洋舰”，负责主力舰队的索敌任务。在舰C游戏中，我们熟悉的航巡有利根、筑摩、最上、三隈、铃谷、熊野这六艘，而这几艘重巡在历史上实际完成航空化改造的只有最上一艘。由于日本海军在1942年的中途岛海战中一下损失4艘航母，为了补充战力，在1943年完成了对最上的航空化改造，拼命给她塞飞机，改造后居然能携带多达11架水侦，而且理论上能在30分钟之内全部弹射出去。然而，航空巡洋舰在战争中的表现却十分一般，不仅未能发挥出原本索敌侦察的能力，还变相削弱了火力，最上作为航空巡洋舰的战历碌碌无为，最终在1944年10月的莱特湾海战中被编入西村舰队，奉命突入苏里高海峡，并永远地长眠于此。

零式水侦进入日本海军服役一年后，太平洋战争就爆发了。作为舰队的主力水侦，每艘重巡洋舰都能携带3架零式水侦执行侦察任务。而利根、筑摩姐妹就比较特别了：她们的全部主炮配置在舰艏，而舰艉则布置成水上飞机作业区，能搭载六架水上飞机（通常为了航空设施正常运转不至拥挤只搭载五架）。也因为利根级姐妹搭载量比较大，南云提督在中途岛海战前编制参战军舰的时候特地将这两姐妹编入了主力舰队。在一航战和二航战的舰载机队开始轰炸中途岛后，利根姐妹负责各派出两架侦察机搜寻美国舰队。但意外的是，利根刚弹射出1架零式水侦后，弹射器发生了故障，利根修好弹射器迟了半个小时才将4号侦察机弹射出去。刚好利根4号机负责侦察的地区是由三艘航空母舰为主力的美国舰队所在区域。而筑摩派出的零式水侦则好死不死地违规从云层上方飞过，而没有发现云层下藏着的美国舰队。当攻击队发报说轰炸效果不好、需要第二次攻击中途岛

时，指挥官南云忠一下令攻击机队换装对陆轰炸的炸弹，就在这时利根的这架推迟出发的4号侦察机发现了美国舰队。南云陷入了需要再次换装鱼雷的同时还要接收返航飞机的两难境地，场面一度相当尴尬。而后就是我们熟知的史实了：南云提督决定换弹，而此时美军的SBD“无畏”式俯冲轰炸机群从高空俯冲而下，四艘航母当即损失三艘，剩下的飞龙在完成对约克城号的反击后也随风而逝了。中途岛海战中的零式水侦本来可以起到改变战局关键的作用，侦察迟缓作为造成日本海军惨败中途岛的一大原因，既可惜也可喜，战争的进程自此改变，这或许是冥冥之中自有天意吧。此后由于美军战斗机进步飞快，在飞行速度在500-600多千米/小时的F6F、F4U等一众美国战斗机面前，零式水侦就像给人家刷经验的小怪一样软弱无力，最终换到后方用于运输船队的护卫和反潜巡逻了。



▲川西E15K1“紫云”高速水侦

与著名的零式水侦相比，试做机身份浓厚的“紫云”则显得不为人知了。作为在很长一段时间内只有刷战果的julao才能拿到的玩具，紫云这种新鲜玩意也只能在别人家的图鉴里才能有幸一睹，而笔者和大多数提督一样，也是通过新年任务才第一次入手了紫云。1939年，日本海军为了为大淀级轻巡洋舰装备一种在丧失制空权的条件下，能抵近敌方舰队进行侦察，并能凭借高速度快速摆脱敌方战斗机的追击的高速水上侦察机，委托川西公司以“十四试高速水上侦察机”为代号进行项目的开发。紫云运用了大量看似高大上的新技术：可以在理论上大幅提升飞行速度的二重反转螺旋桨、浮筒可收放装置等等。然而，紫云在试验中暴露出了包括引擎故障、平衡浮筒强度不足、副翼及浮筒收放装置无法正常工作等缺陷，1号原型机则因为浮筒收放装置故障而在水中翻车（试飞妖精：活下来真是太好了...）。为了提升飞机逃跑的速度，设计师还将紫云的浮筒设计成可抛弃的，然而抛弃之后飞机就只能在水面迫降损失，成了昂贵的“一次性产品”。即使是这样问题多多的试做机，不死心的提督依然不肯放弃：1943年8月，海军将试做机小批量产之后，正式命名为“紫云”11型，最高飞行速度为468km/h，由轻巡洋舰“大淀”搭载6机直接展开使用实验，同时还派了数架到帕劳群岛的水上机基地用于敌前侦察。但是这几架紫云不是成为了美军战斗机的猎物，就是因为自己的机体故障而损毁，不到3个月的时间这批新玩具就几近全灭，幸存的几架也被“胜利转进”的日军一把火烧掉，免得落入美军之手。



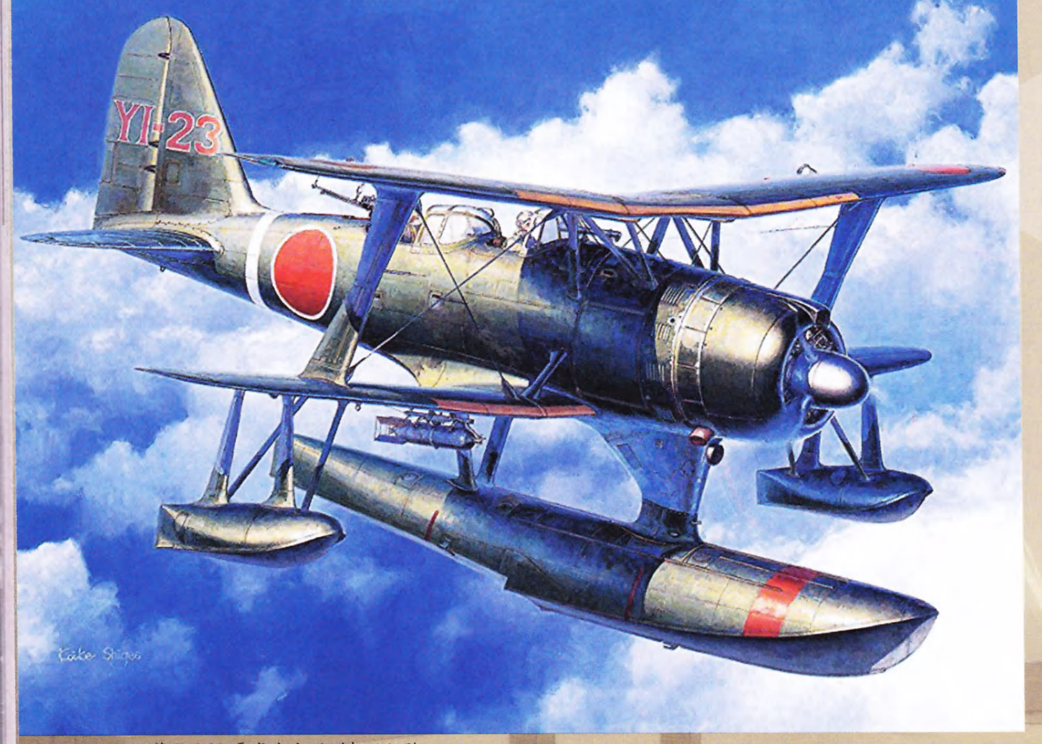
▲紫云



▲零式水上观测机



▲战舰“陆奥”早年所使用的弹着观测气球



▲三菱F1M2零式水上观测机11型

弹着观测射击，可以说是各位提督们最熟悉的一种CI形式。而为了提高成功发动弹观的几率，除了对彻甲　进行改修以外，拥有零式水侦的上位替代品：零式水上观测机也是必不可少的（然而那低得可怜的开发成功率...）。而在历史中，零式水观则是日本海军在二战中装备过的性能最好的也是最后的双翼水上侦察机。

我们知道，在以战舰炮战盛行的时代，近现代战列舰的主炮射击距离往往在1万米以上，在这么远的距离上对敌舰射击后，一般要不停地观察弹着点来修正测算与敌舰的距离、速度等各种指标，进行第二、第三轮射击，最终精度不断提高直至命中敌舰。而俗话说：站得高，望得远。为了更好地观察弹着点，日本海军除


▲正在投弹反潜的零式水上观测机

了不停地把舰桥堆高高（想想扶桑姐妹那违章建筑般的高大舰桥吧），就是采用比较新潮的航空观测法了。在1920年代，日本海军使用的是早期的观测气球。如果有细心的提督可以发现轻巡长良的秋季限定立绘便是她手持着一个观测气球的形象。然而观测气球在雨天难以放飞，还容易被落雷劈中，实际的使用观测效果一般。因此，开发专用的水上观测飞机成了板上钉钉的事。

前文提到的水上侦察机如九五式、零式水侦等都有进行弹着观测的能力，而零式水观则是第一款专门以弹着观测为主业的水上飞机，主要由水上机母舰和战列舰搭载。但零式水观在战争中表现得最为突出的，居然是它的空战性能。在设计时，提督提出新式水观必须具备优秀的空战能力，避免自己在进行弹着观测的时候被敌人战斗机击落。为了提高空战性能，三菱公司的设计师重新采用了双翼设计，这看似落后，实则是以牺牲对水上飞机而言不怎么必要的飞行速度来换取优秀的爬升力和盘旋能力。在完成试做机后，日本海军用九六式舰战与零式水观进行了模拟空战，格斗性能不相伯仲，提督表示我可能用了假的舰战。很快，零式水观就被送到了南太平洋的所罗门群岛海域服役，开始了它的传奇历程。在1942至1943年，在所罗门海域执行任务的零式水观承担了各种杂活：保护运输船团、反潜巡逻、对敌方目标进行轰炸等等，曾经有4架零式水观合力击沉了一艘美军的PT鱼雷艇。就在这打杂期间，遭遇美军战斗机自然是免不了的。在基地航空队的零战的配合下，驾驶着零式水观的飞行妖精们多次迎战美军战斗机，击落过包括P-38“闪电”、P-39“飞蛇”和F4F“野猫”等多个型号的美军战斗机，仿佛是开了外挂。负责给瓜岛进行“鼠输送”的第二水雷战队田中赖三少将也亲自对零式水观队的战斗表示了赞赏和感谢。



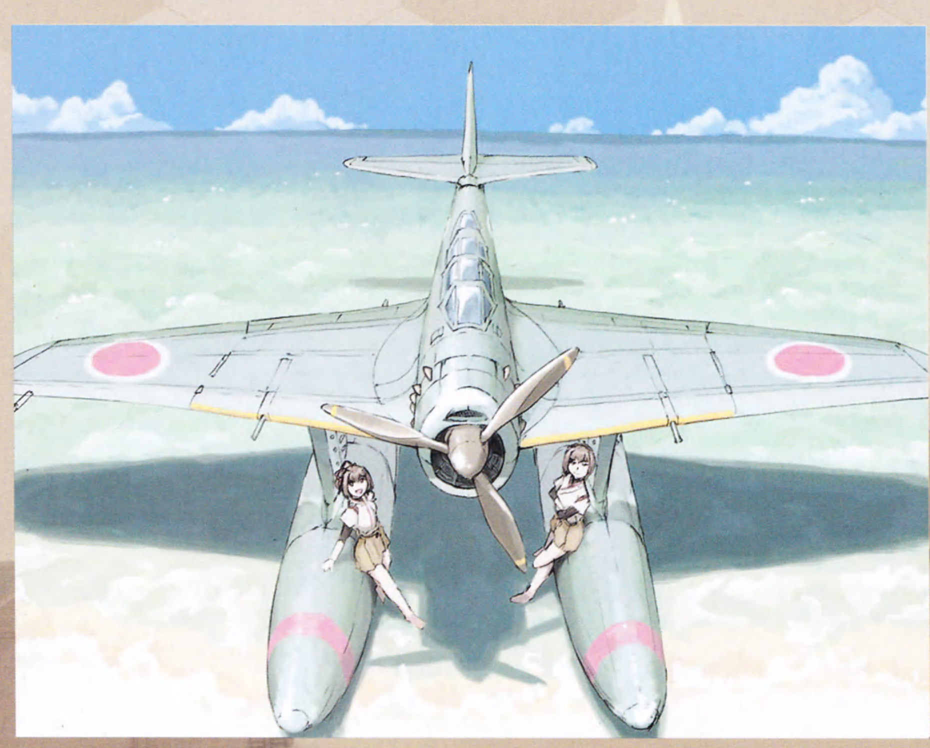
▲水上爆击机——瑞云

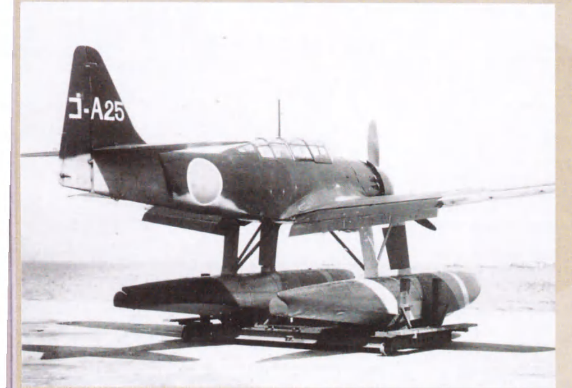
而在1945年的本土防空战中，零式水观外挂续费成功，依然表现不俗：由鹿屋海军航空队的藤田信雄少尉开着一架零式水观打下了一架F6F“地狱猫”战斗机，负责掩护的友军零观队也有所斩获，零式水观优秀的空战性能在实战中得到了证明。可惜的是，陷入疯狂的日本海军在发起神风特攻后，自杀飞机渐渐不足，最终让零式水观也参加了特攻作战，在冲绳战役中攻击美军的舰船，未取得任何战果。

于深海处落惊雷
——水上轰炸机
Underwater flying Assassin

在舰C中，目前实装的水上轰炸机/水爆主要有3种机型：瑞云、试制晴岚和法国的Laté 298B。其中的瑞云在历史上是被作为一种水上侦察机研制的，但田中P把瑞云归类为水爆，这也不是没有历史原因的：作为水侦的瑞云，在开发之初就被强调了一个性能：能携带250公斤的炸弹对敌方目标进行俯冲轰炸。瑞云也实在不是谦虚，我一个水侦怎么就成了水爆呢？原来，日本海军想对现有的水上飞机进行一个整合，向上面提到的零式水观，就要求兼有水侦/水上战斗机两种性能，而新式的水上侦察机，也要有水侦/水爆两种属性兼有。简单来说就是一机多能，什么杂活都能干。这些提督们真是贪心呢，难怪日本的飞机设计师们总是说：军人把我们当成魔术师了吗？想要啥就有啥？

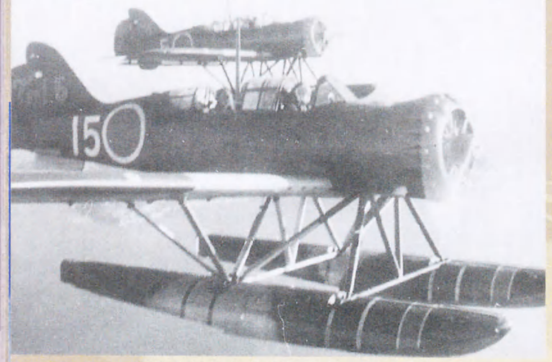
带着这样的碎碎念，爱知公司于1940年开始了瑞云的开发工作。工厂妖精们按照提督给出的设计指标（飞行速度463km/h以上，续航距离2500km以上），最终还是于1942年3月艰难地完成了试做1号机。但在之后的俯冲轰炸实验时，由于机体结构强度不足，发生了杯





▲ E16A 瑞云 11 型水上轰炸机 / 侦察机


▲ 1944 年 6 月，正在“日向”号上进行弹射器起飞训练的 634 空所属的瑞云


▲零式小型水上侦察机

具的空中解体事故（可怜的试飞妖精 ...）。完善了设计的瑞云最终于 1943 年 8 月开始服役，1944 年春开始对菲律宾方面的盟军目标进行夜间轰炸。由于提督们的舰队在之前的几次大海战中掉了太多的铝，此时的日本海军舰载航空兵力严重不足，于是，镇守府决定让已经改装为航空战舰的伊势搭载第 634 海军航空队装备的瑞云 11 型，作为舰载轰炸机出击，而妹妹日向搭载的则是经过特殊改造的彗星舰爆。634 空的飞行员们熟练度迅速提高，纷纷成为老司机。此后，634 空的瑞云队先后参加了台湾冲航空战和掩护运输船团向莱特岛紧急增援的多号作战，在菲律宾和冲绳海域对美军舰船进行了夜间攻击，取得了一定的战果。在接近战败的前夕，爱知公司还试制了安装新式金星 62 型发动机的瑞云 12 型，提升了一些空战性能（游戏里就表现为瑞云 12 型比瑞云六三四空多 1 点制空值），



▲水上爆击机——试制晴岚

但只生产了一架。剩下的瑞云终究没有逃过参加特攻的命运，纷纷成为了大海中的亡魂。

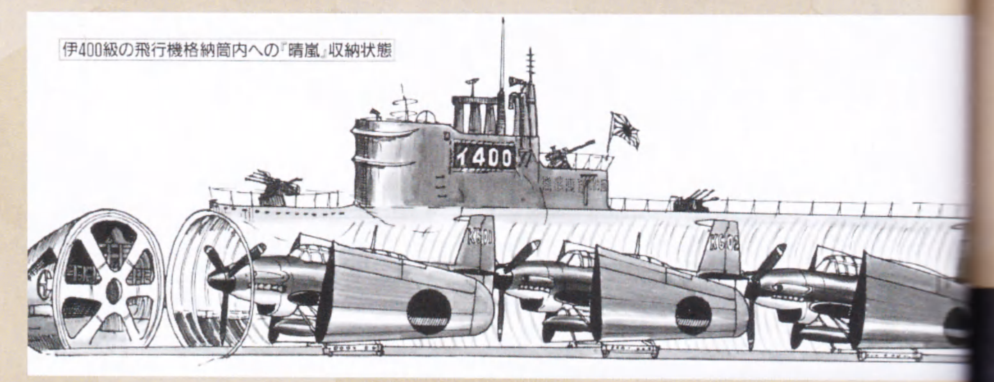
与瑞云相比，晴岚的经历就显得十分特别了。作为目前全游戏中爆装值最高的水爆，试制晴岚也被视为 julao 的玩具之一，只有欧皇能通过大建出伊 401 酱改造才能获得。而由于伊 400 级潜母的超高知名度，晴岚也沾了光，成为了日本海军最为知名的水上飞机之一。

早在第一次世界大战期间，参战各国的海军就开始研究由潜艇携带飞机进行作战的可行性（主要用于空中侦察），但由于担心潜艇在水面施放飞机作战风险太大，各国因此陆续终止

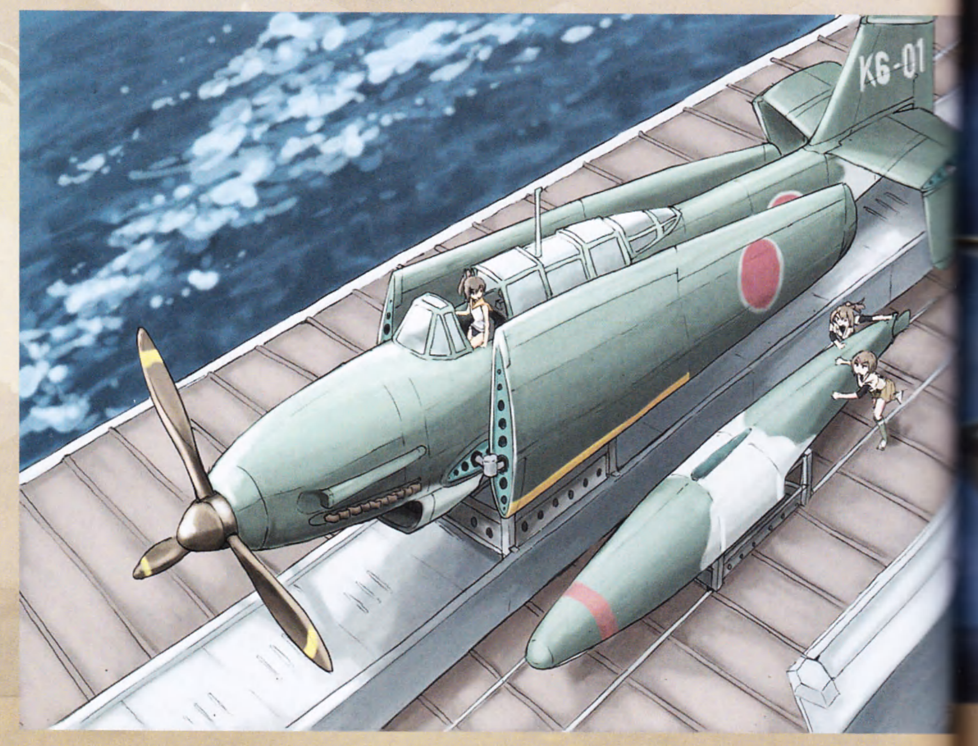

▲ M6A1-K“试制南山 / 晴岚改”




▲舰上爆击机——试制南山 / 晴岚改



▲伊 400 级潜母机库内收纳 3 架晴岚的示意图

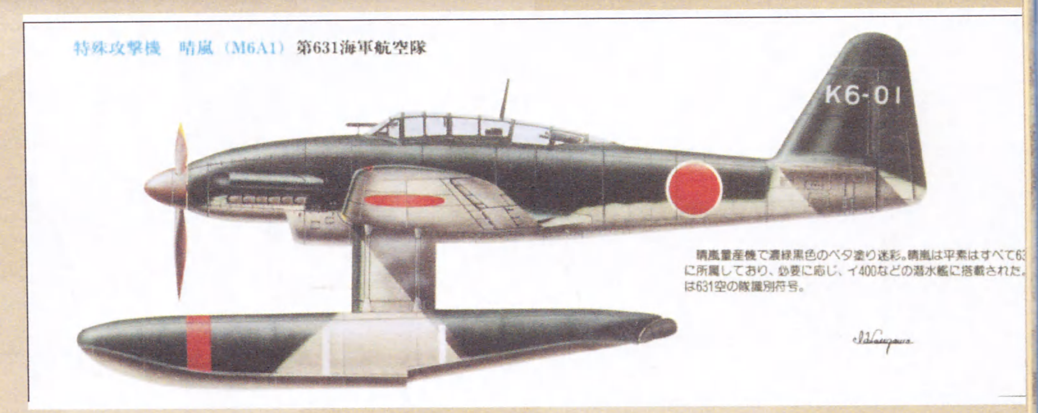


了研究计划。但日本海军认为，给潜艇带上飞机能更好地侦察敌军舰队动向。早在 1927 年，日本海军就进行了相关的潜艇载机实验。1937 年，零式小型水上侦察机研制成功，这种体积小、航程可达 900 公里的侦察机很快被海军看中，成为了潜母的主力舰载机型。

太平洋战争爆发后，日本海军认识到：大型远洋潜艇虽然航程远、航速高，但也带来可操纵性差和下潜速度慢的缺点，这一点在美军反潜力量占据优势的情况下尤其明显，日本潜艇往往在接近目标之前就会被发现和攻击。所以，为了扩大侦察范围，能够搭载水上侦察机的大型潜艇就被日本海军加以改造，用来执行远程侦察任务。在战争初期，这些潜水航母及其所属载机曾经表现十分活跃，潜艇载机对澳大利亚和新西兰的几个主要城市实施了空中侦察。最远甚至曾到达马达加斯加至索马里一线的东非水域。

潜母的活跃表现让日本海军十分振奋，决心继续发展载机潜艇，而这也成为了晴岚诞生的契机。1942 年初，海军舰政本部提出建造能够搭载大型攻击机（携带 800 千克炸弹或鱼雷一发），航程达 74000 公里的大型潜艇。其中的重要内容便是能携带 2 架被称为“十七式特攻”的新型水爆——晴岚。晴岚的设计工作依然由爱知公司承担，为了适应潜艇狭窄的机库，晴岚在可折叠性设计上下了很大功夫，主翼、尾翼均可折叠。发动机也采用了体积较小、仿自德国 DB601A 的热田 32 型液冷发动机（1350 马力）。

在推进设计工作的同时，为了培训晴岚的飞行员，爱知公司还应海军的要求，设计了在陆地机场起降的教练机型号——试制南山 / 晴岚改 (M6A1-K)。“南山”的高速飞行性能相当优越，但是由于液冷发动机较重，地面滑跑距离也不得不相应增加。“南山”于 1944 年 10 月进行了鱼雷发射试验，同时海军也决定生产 36 架“南山”用于飞行员的训练。但由于爱知公司产能不足，“南山”产量极少。

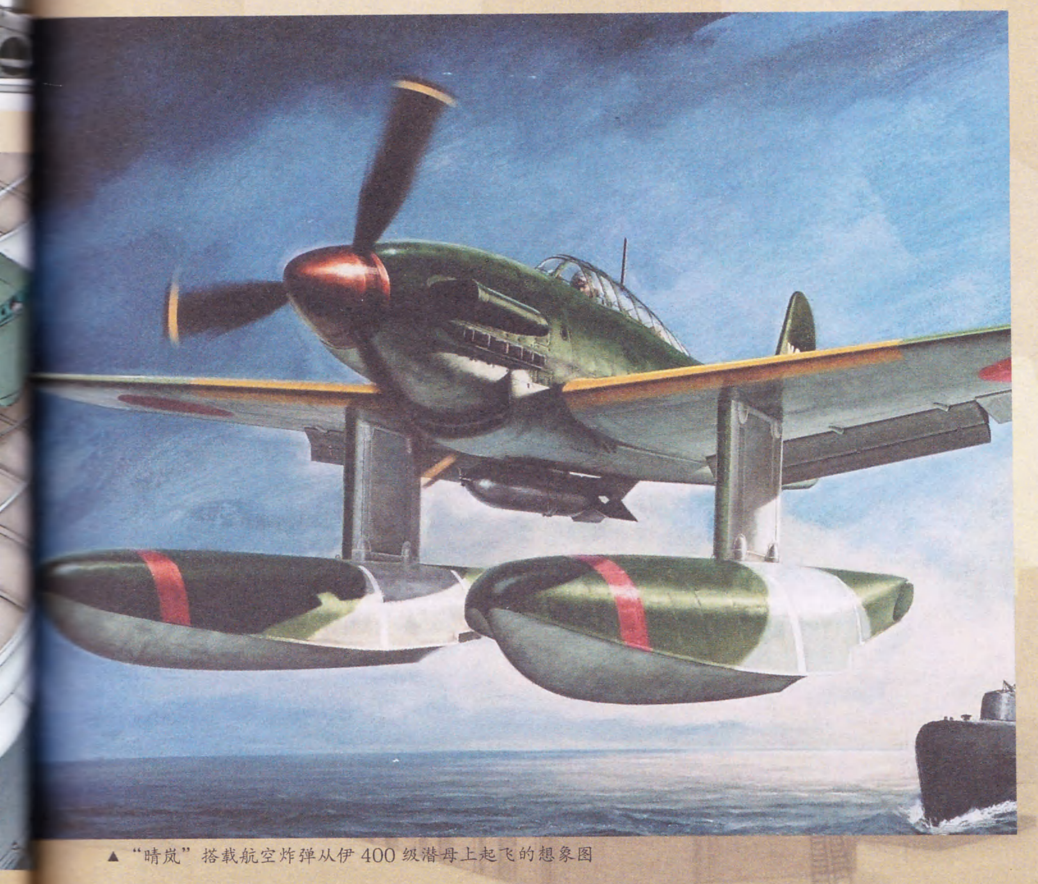


▲ 631 空装备的晴岚涂装示意图


▲为了欺瞒美军达到奇袭效果，631 空计划在出击前为晴岚涂上美军飞机涂装

当时准备接收晴岚的第 631 海军航空队为了满足飞行员的训练需求，只得先从空技厂拿到 2 架零式小型水侦用于训练，但飞行员们对零式小型水侦表示了不满：“我们怎么能用这种像玩具一般的飞机来训练？”。最终，631 空向 634 空提出了请求，借用了几架瑞云来训练，才暂时解决了问题。随着一号机的完成，晴岚的试飞工作很快展开。与此同时工厂妖精们仍在日夜赶工，并抢在 1944 年 6 月制造完成了 3 架晴岚。此后，爱知公司下属的工厂以月产一架的速度全力生产晴岚。这样的产量实在是少得可怜！但是工厂妖精们得到命令必须要优先保证“彗星”舰爆的生产。所以只能挤时间来生产晴岚，即便是一月一架的产量也已经使工厂妖精们累得死去活来了。然而不幸的是，1944 年 12 月 7 日，东海大地震骤然爆发，爱知公司生产晴岚关键部件的厂房倒塌，再加上美军 B-29 轰炸机群对工厂的猛烈轰炸，工厂生产能力再也不能恢复了。从 1943 年到 1945 年 7 月，爱知一共只生产了 28 架晴岚，其中大部分被交给第 631 海军航空队，用于对巴拿马运河的特攻作战。

为特攻而生的 631 海军航空队，最开始是成立用于攻击巴拿马运河船闸的特殊部队，专门由伊 400 级潜艇搭载。1944 年 12 月，横须贺第 631 海军航空队完成了晴岚的飞行训练。


▲“晴岚”搭载航空炸弹从伊 400 级潜母上起飞的想象图

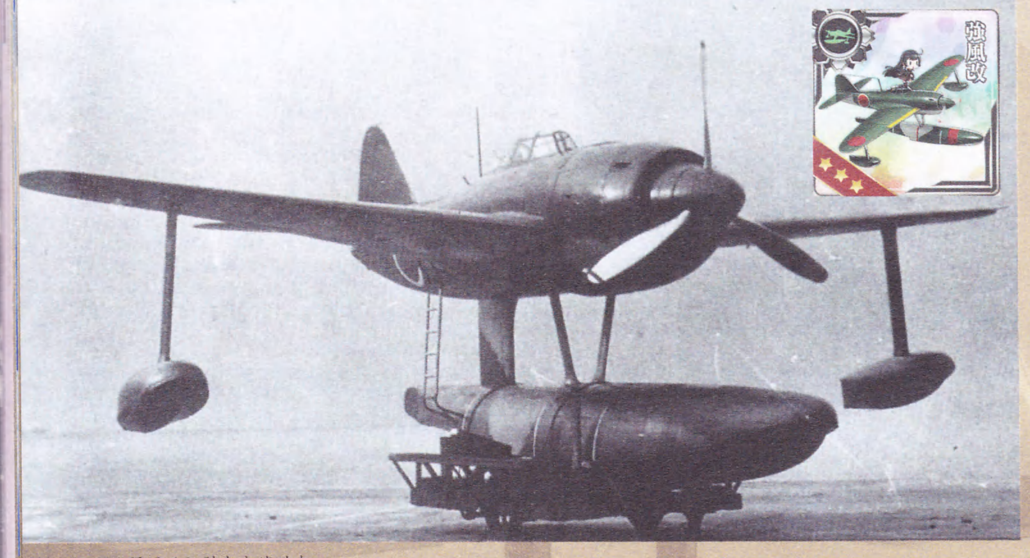
在训练中，他们重点模拟了对巴拿马运河船闸的攻击。但是，由于631空的飞行员们对与潜艇进行协同训练的经验相当不足，导致训练进度十分不理想。同时，由于爱知公司产能有限，631空在发起作战前，只获得了6架“晴岚”和5架“瑞云”，战力相当有限。

太平洋战争进入到末期，提督们认为攻击巴拿马运河已经没什么卵用了，于是更改了伊400级潜艇及其所属的631空的攻击目标，他们的新目标是美军舰队云集的重要后勤补给基地——加罗林群岛的乌利西环礁。1945年6月25日，时任联合舰队司令长官和海军总司令长官的小泽治三郎中将下令实施攻击乌利西环礁的作战行动，第六舰队下属的第一潜水舰队成为了作战的先遣部队。由先遣部队发起的作战被称为“岚”作战。在岚作战发起之前，提督们还先行实施了“光”作战：镇守府派出了伊13和伊14两艘潜艇运输4架彩云高速侦察机前往特鲁克群岛（伊13在途中被美军击沉，最终到达的只有伊14），彩云从那里起飞对乌利西环礁进行航空侦察，确认了环礁泊地内美军的防御部署和军舰停泊情况。

此时的631空也更名为“神龙特别攻击队”，做好了特攻作战的准备。在出发前，为了迷惑美军，631空将所属的“晴岚”全部涂上了美军涂装。这在战时是属于违反国际法的耍流氓行为，但是提督们为了作战成功，已经管不了那么多了。

1945年7月23日，由有泉龙之助大佐指挥的第一潜水舰队下属的伊400和伊401两艘潜艇搭载着6架晴岚从大凑出港，前往乌利西环礁，预定攻击时间为8月17日。然而，这一路上可谓是险象环生：在从大凑出港前一天（7月23日），伊401遭到了陆军马鹿的岸防炮的误击，所幸没造成任何损失。而在出航第5日，伊401则在北部海域遭遇了强台风，不得不下潜航行，2天后才上浮航行。在此后的航海中，伊401多次遭遇美军巡逻机和驱逐舰，但最终都躲过了搜索。而在8月5日，伊400意外发生了配电室火灾，配电盘部分烧毁，电力系统一度瘫痪。在经过漫长的航海后，两艘潜艇于8月15日在预定地点会合，等待上面的攻击命令传达。然而，到了8月16日，传来的却是第六舰队司令官的命令：日本已经向盟军投降，你们就地解除武装，向美军投降。收到了投降消息的舰员和飞行员们，开始处分潜艇上的武备，6架晴岚以无人的折叠状态被弹射出去，就此废弃，终其一生也未成功参加实战，只有一架晴岚被美军缴获后运回国内，进了美帝的航空博物馆。而指挥官有泉大佐以前当伊8号潜艇的艇长的时候曾经有杀害被俘盟国商船船员的“黑历史”，战后怕被追究责任，把潜艇移交给美军后就一个人偷偷自尽了。



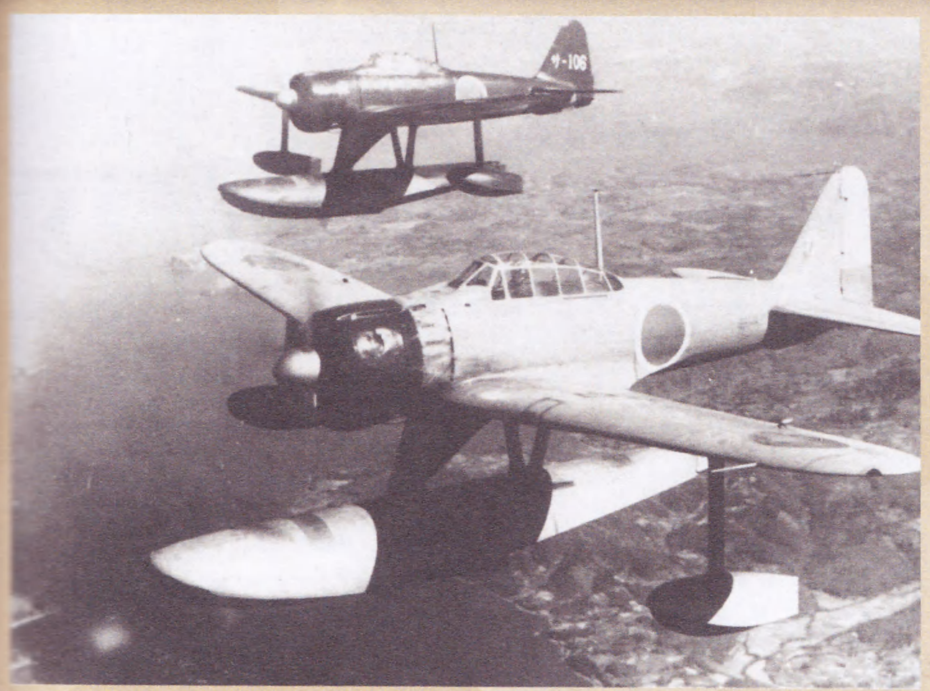


▲强风11型水上战斗机

生不逢时的“水上高达”
——水上战斗机

Powerful but useless

水上战斗机作为舰C最新实装的水上机种，因为能帮助提督们在航母使用受到限制的条件下争取制空权，或者是缓解主力舰队的制空压力，而被广大提督们所看重。而在隔壁某海战游戏中由于水战能和航母舰载机打的有来有回，



▲ A6M2-N 二式水上战斗机



▲水上战斗机——二式水战改

被玩家戏称为“水上高达”。然而水上战斗机事实上却并没有提督们想象的那样完美，反而是一出生便拥有着致命缺陷的尴尬产物。

太平洋战争爆发前，日本提督们认为，太平洋上存在着大量的岛屿，而许多岛屿由于面积不足等其他原因，无法修建满足陆基飞机起降的机场，而且航母也不可能一直在附近晃悠。如果将来在太平洋地区作战，除了依靠航母舰载机争夺制空权以外，还需要研制生产新式水上战斗机，以这些小岛为依托，进行早期防空作战，同时掩护地面部队的行动，为附近的海军舰艇提供空中掩护。此前美国和英国分别以F4F 和“喷火”式战斗机为基础试制了水上战斗机型号，但最后考虑到水战用处不大就放弃了，日本海军也因此成为了二战中唯一一个拥有大规模水上战斗机部队的奇葩海军。

1940 年 9 月，高速水上战斗机的研制计划被正式提出，新式水上战斗机被命名为十五式水战。由于采用了新式发动机以及大量新技术，十五式水战的研制进度被严重拖延，一直到1943 年的 12 月 21 日，十五式水战才被日本海军正式列装，并被命名为“强风”。看着强风笔者又想起了紫云的开发过程，简直就是复刻版，费了好大劲最后搞出来一个中看不中用的废物。此时日本海军还面对着美军在太平洋地区的大规模反攻，航空兵损失惨重，“强风”由于性能不如美军的舰载战斗机，在防空作战中基本无用武之地，最终只能呆在本土，参加本土防空作战，取得了击落 F6F 战斗机一架的战果，这也是强风在战争中唯一的战果。然而神奇的是，负责研制强风的川西公司最后把它改造成了陆基起飞的制空战斗机，其最终成果便是我们熟悉的紫电 / 紫电改局地战斗机，但这已经是后话了。不过可以预见的是，如果将来强风在游戏中实装的话，应该是拥有最高制空值的水上战斗机了。

随着太平洋战争的爆发，十五式水战的研制进度却十分不理想。面对没有水上战斗机可用的尴尬局面，心急火燎的提督们想到了一个注意：把零战加上浮筒当水战不就行了嘛！我果然很聪明 desu！于是，日本海军紧急将部分零式战斗机改造成水上战斗机，并正式命名为二式水上战斗机。然而，作为二战中日本海军主力水上战斗机的二式水战，提督们并不满意其性能。因为零战本身是作为一种制空战斗机而研制的，改造成水上战斗机之后，飞行速度和盘旋性能都不同程度地下降了，尤其是那个浮筒，在空战中简直就是个累赘。在 1943 年以后的空战中，二式水战面对美帝战斗机往往占不到便宜，反而因为继承了零战机体的脆弱性，被美军战斗机打的凌空爆炸，实战表现还不如零式水观。身为正版水战的受害者，对二式水战失望至极的提督们终于认识到水上战斗机是歪门邪道，最终决定将其停产，扔到仓库里去了。

基地航空队的侦察先锋

——大型飞行艇

Eye always in the sky

作为秋津洲的重要抱枕，二式大艇酱一直是 kamo 最亲密的伙伴。除了少数场合需要她带路以外，经常被提督们视为“百无一用”的秋津洲，一到活动就要把大艇酱借出去，帮助引导各位提督们的基地航空队找到深海的巢穴，默默地做着贡献。

在二战爆发前，英美等国为了保卫海上交通线，设计了能进行长距离、长航时巡逻飞行的大型水上飞机，如著名的美国 PBY“卡特琳娜”大型水上飞行艇。在二战中，盟军的大型水上飞机表现十分活跃，特别是在航空反潜方面，“卡特琳娜”取得了十分不错的成绩。

而同期的日本海军，也注意到了大型水上飞行艇的应用潜力，从 30 年代开始就着手进行军用飞行艇的研究开发。但在当时提督们的设想中，飞行艇并不是主要用来反潜，而是携带炸弹和鱼雷对美军舰队进行攻击，想法也是够奇葩。1936 年，海军委托川西航空机公司开发的九七式飞行艇试飞成功。九七式大艇拥有接近 5000 公里的超大航程和一定程度的自卫火

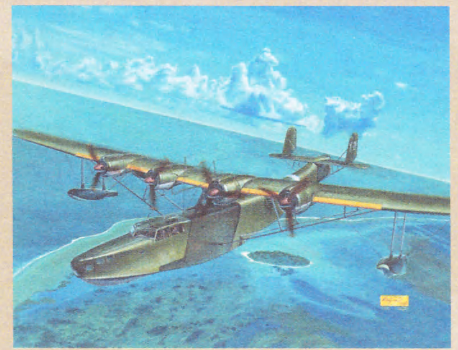




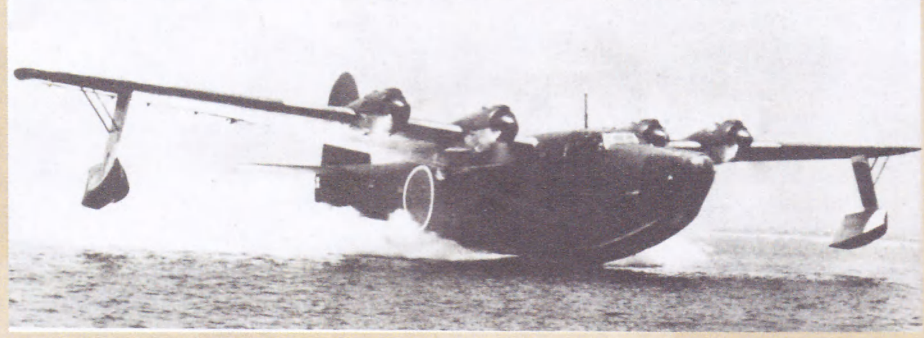
▲大型飞行艇——PBY-5A Catalina



▲ PBY“卡特琳娜”大型水上飞行艇



▲在南太平洋上空飞行的九七式大艇



▲从水面上准备起飞的二式大艇

力，还能挂载2枚航空鱼雷或者4枚250kg炸弹。太平洋战争爆发后，九七式大艇活跃在南太平洋战线上，攻击盟军的机场等军用设施。但在1941年12月31日，东港航空队所属的6架九七大艇在攻击荷兰海军水上飞机母舰“赫伦”号时装逼失败，一架九七大艇被当场击落，暴露了飞行艇其实并不擅长反舰作战。由于缺乏防弹装备及其他防护设施，以及飞机本身体积太大，九七大艇在战争中经常成为盟军战斗机的好猎物，开战一年后损失急剧上升，后期被迫调至二线承担反潜和侦察任务。

而九七式大艇的后继者，便是我们熟悉的二式大艇了。二式大艇除了外形与九七大艇有明显不同外，在自卫火力上也有明显的提升：5门20毫米机炮和7挺7.7毫米机枪让二式大艇变成了一个难以接近的“火刺猬”，同时飞机上



▲大型飞行艇——二式大艇

的14个燃料箱都装备了防弹板，很难重现一式陆攻那种“一打就着”的可悲场景。1943年11月，一架日军的二式大艇遭遇了美军P-38战斗机的攻击，在长达40分钟的空战中，美机共击中大艇230次，但除了一名机组成员受伤外，飞机本身并没有遭受致命损伤，在击退美机后这架二式大艇自行返回了本土基地，装的这个逼我给满分。此外，二式大艇在遭遇盟军重型轰炸机时，也经常运用机上的20毫米机炮追着轰炸机打，B-25、B-17等美军主力轰炸机都有被其击落的记录，二式大艇也因此被称为“航空战舰”。但比较有趣的是，由于当时日本的飞机防水涂料质量不过关，二式大艇在水面降落后经常漏水，每次降落后机组成员总要拿着个水桶把艇底漏进的水给舀出去。太平洋战争进行到后期，随着美军新锐战斗机数量的不断增加，日军逐渐丧失了在南太平洋上空的制空权，此时执行侦察任务的二式大艇在遭遇美军战斗机群时，纵使自卫火力再强大、防御再坚固，也只能被美军战斗机打得抱头蹲防，在美军战斗机和PB4Y巡逻机的联合绞杀下，装备二式大艇的前线侦察部队纷纷成为了失踪人口，其在南洋各岛屿上的驻扎基地也随着美军的登陆而被摧毁。



结语

Epilogue

水上飞机作为舰C游戏中的一类重要辅助装备，经过不断的发展，不知不觉已经实装了这么多机型。水上飞机虽然没有航母舰载机那么起眼，却在各种方面都发挥着不可替代的作用。限于篇幅，本文未对实装的外国舰载机如Ar 196、Ro.43/44等进行进一步介绍，还请各位读者谅解。希望通过本文，能让各位指挥舰队作战的提督们更加了解这些默默无闻为提督的胜利作出贡献的水上飞机和驾驶它们的飞行妖精们。有了水上机妖精们的帮助，相信各位提督们都能在拂晓的水平线上刻下胜利吧！▲

镇守府通信

Guardian harbor Times

3/17 新改修/ui 调整/部分舰娘上修

本次更新上修了一部分舰娘以及实装了一部分新任务，除此之外还有新装备的开发和改修，而更重要的是运营对一部分 UI 进行了修改（程序员上线），这不得不称作是本月的一次重要更新！

首先是“编成记录“的修改，为了让大家更好的运（氪）用（金）这个功能，“编成记录”的上限现在可以扩充至 10 个编队，UI 同时为了防止玩家的误操作进行了一些调整。另外，远征和出击的确认画面也得到了更新，现在远征界面能直接看到该队伍携带了多少运输桶和大发动艇，可谓是方便了不少。

其次本次更新的一大看点就是敌我双方昼战炮击火力上限上升。而在这个系统更新的同时，“阿贺野型”（阿贺野、能代、矢矧、酒　）和“大淀”的最大火力上修、“川内改二”的雷装上修、“神通改二”的最大火力以及“那珂改二”的最大防空均得到上修。按照这种更新局面，下次作战很有可能是以夜战为主，哪怕是杞人忧天也好，希望各位提督也能为可能会到来的夜战做好准备。

另一大看点就是明石改修工厂的大更新，本次更新开放了“九六式陆攻”的开发，提高了“12.7cm 连装高角炮”的开发效率，而同时开放了“12.7cm 连装高角炮”“8cm 高角炮”“二式水战改”“Ro.44 水上战斗机”“Ro.44 水上战斗机 bis”的改修。

最后就是大量的家具的更新以及新任务的实装，除此之外，面条国飞机的航空战的动画也得到了更新。大量的更新为了即将到来的春活留下了伏笔，按照前文所说，也有很大可能是以夜战为主，希望大家都能积极备战，等待春活的到来。

4/5 铃谷改二/新装备

本次更新中，大家所期待的铃谷，终于迎来了改二！，而春季语音也同时实装，还有大量的新任务更新。

铃谷是本次更新的重头戏，铃谷开放了铃谷改二和铃谷航改二，铃谷改二需要 84 级 + 改装设计图，而铃谷航改二需要 88 级 + 改装设计图，而改装过后两者互相转换不需要消耗设计图，只需要资源即可，需要注意的是，强化数值会被清空，所以各位提督可以考虑要不要养 2 只铃谷。铃谷航改二的数值可谓是现在轻母里最强的，除了搭载有些不尽人意，其他数值都是全轻母最高，而回避也仅仅只比 84 点的隼鹰改二差了 1 点，不过高达 88 级的改造等级和改装设计图，也同样是她的缺点，希望各位提督好好斟酌一下。

同时，本次更新了随之实装了新装备“强风改”“零式舰战 63 型（爆战）”“8cm 高角炮改 + 增设机铳”。而改修工厂也加入了对应装备的改修功能。

铃谷改二



▲强风改

▲零式舰战 63 型（爆战

▲ 8cm 高角炮改 + 增设机铳


在欲望的漩涡中寻找真物？
浅谈横枪萌果与她的
『人渣的本愿』
■ 文 / 浅色回忆
■ 责编 / 如月千华、haru
■ 美编 / 塔里

如果你爱的人不爱你，要怎么办?

对于大多数人来说，结论大抵是默默地离开或者努力追求后再默默地离开。

成为负犬组的成员，在灯火通明的都市里默默地看着情侣们暧昧牵着手。

幻想着自己也牵过手，于是把左手搭上了右手。

不过，也有人会选择另一条道路——

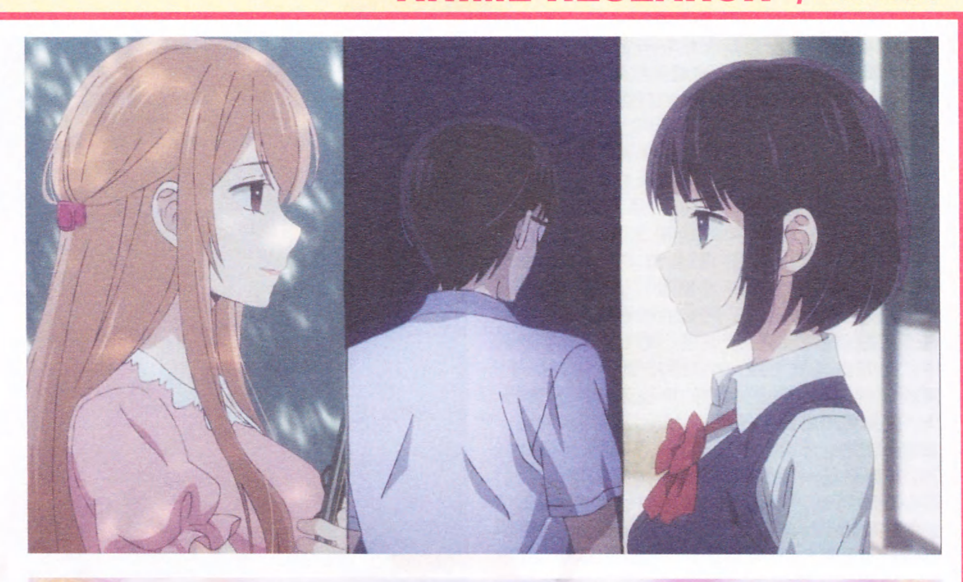
顺从身体的欲望，既然无法把心中供奉的那个人拥入怀中，那就随便拥抱个人好了。

反正，肌肤相亲所带来的温暖都是差不多的。

只要关上灯，闭上眼，把对方想象成那个求不得的人就可以了吧。

大众把这种轻蔑地对待感情和身体的人称之为——“人渣”

而本作，就是详细描摹他/她们的人生与祈愿的故事。





有个司机叫横枪

Sophisticated driver Yokoyari

想你，能对我做一些像漫画那样的事。

——『春和若菜』



现如今，成人漫画家上岸画一般向作品已经不是什么新闻了，之前因动画化人气高涨的『食戟之灵』，作者佐伯俊就有个知名度更高的ID叫Tosh，去年四月番轻改作品『线上游戏的老婆不可能是女生？』的插画师Hisasi也是成人漫画界的大手级人物，追溯得更远一点，『翠星之加尔刚蒂亚』的人设鸣子花春很早就是『快乐天』的当家画师，『狼与香辛料』漫画版的作者小梅京人不仅是京都大学毕业的高材生，还是先从一般向下海，获得名声和人气后又上岸的两栖类存在。

从上面的举例不难发现：因为从业经历，上岸的成人漫画家往往长于画面疏于剧情，一般担当的是人设或插画，偶有涉足漫画领域，原作也会交由他人处理，自己专心负责画画，这一点在男性成人漫画家中体现的尤为显著。相比较之下，女性成人漫画家反倒好得多，笔者十分欣赏的科幻系擦边球作品『NIGHTMARE MAKER』的作者Cuvie就是位女生，在成人领域里专画纯爱，名声不显，上岸后画这种擦边漫画反而发挥了她的编剧能力，甚至能让读者在淫靡的剧情中开始思考人生。



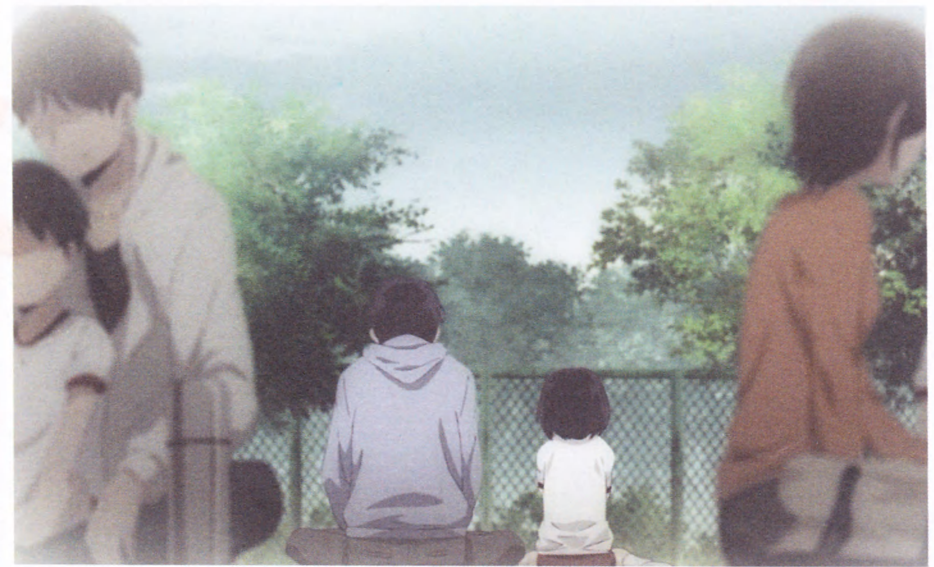
本文的主角横枪萌果老师也是一位女性成人漫画家，1988年出生于三重县的她自幼就喜欢漫画，最爱的漫画家是大暮维人。不知道是不是受大暮维人辞职画成人漫画的影响，横枪萌果高中没毕业便辍学跑去当漫画助手，家人不同意也无可奈何。2009年，横枪萌果在成人漫画杂志上出道，主打也是纯爱系作品，还结集出了单行本。本着“画出女孩子也能读的成人漫画”的目标，横枪萌果的成人作品偏真实系，优点是人体画的好，男性角色长得帅，缺点是对于男性读者来说，激情度或者说实用度略显不足。

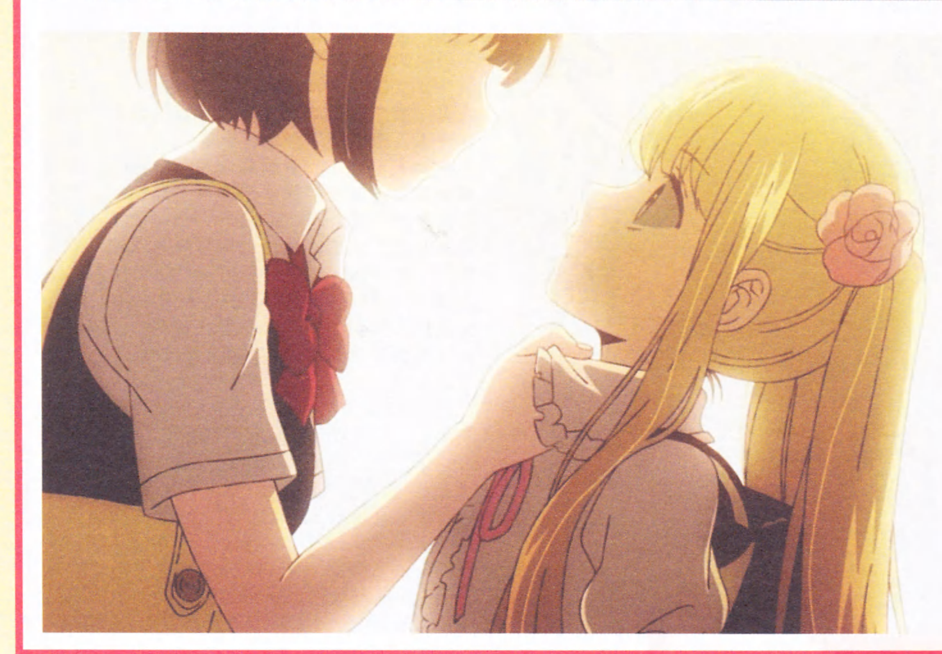
2010年，横枪萌果在成人漫画界转了一圈飞速上岸，在双叶社刊载了『春和若菜』。考虑到她平时甚少参与同人活动，基本也没在同人展上出过本子(只给V家的同人CD画过点图，这点和一般成人漫画家大相径庭)，大概她涉足成人漫画只是为了方便出道，毕竟成人杂志上各种处男漫画家，人体崩坏成外星生物的情况也不少见，横枪萌果凭借着自己的画功想要出头，比去JUMP这种地方碰运气要容易的多。

事实证明，也许是女性特有的细腻使然，横枪萌果同 Cuvie 一样，比起单纯的成人漫画，更适合从暧昧和擦边的角度去发挥。『春和若菜』讲述了双胞胎姐妹春菜和若菜同时喜欢上了班上的小野，面对两人的告白，小野很人渣地全部答应下来，真相却是——身为成人漫画家的小野请求两人成为他的模特。

有经验的同学看到这里大概就能猜到故事的展开了，这部漫画和『NIGHTMARE MAKER』差不多，充斥着海量的福利，露起点来也毫不犹豫。不过，所有的福利情节都只存在于双胞胎姐妹的妄想或是小野对脑补的漫画中，抛开这些看主线，小野和双胞胎姐妹除了漫画作者和模特的关系，的确也没什么人渣行为。就算凭借着设定的便利，校服、运动服、和服、泳装、浴衣、女仆、COSPLAY 等等都已经玩过了，小野还是一如很多作品里的太监主角一样，春心丝毫不乱，就算三人肢体纠缠共盖一被，也能安稳睡到天亮。正当笔者觉得这部漫画就会保持着轻松的气氛持续到完结，三人看完新年日出后，小野突然爆出了冲击性的事实——我是阳痿。







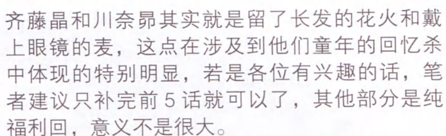
大概也只有女性漫画家能想出这样令人绝顶的脑洞了（男性漫画家死也不会设定一个阳痿主角吧）。原来小野能够夜夜柳下惠不是因为定力非凡，也不是因为是个 GAY，而是个真・天阉之人。得知这个消息，双胞胎姐妹考虑的不是下半身的幸福，而是小野是个天阉之人的话，三人之间的感情到底是爱呢？还是单纯漫画家和模特的关系呢？一部服务向的擦边球漫画就这样自然地被扭成了柏拉图式的恋爱，不得不称赞横枪老司机的车技水平之高。

作为横枪萌果的上岸作，只有 12 话的『春和若菜』已经体现出她的优点和长处。首先，这部作品的整体画功比她画成人漫画时有了较大提升，让读者第一次体会到了她对于“美好瞬间”的把控力。漫画第六话，烟花下小野和春菜的完美一吻，若菜一脸惊讶的在旁观看，这个充满白学气息的构图在横枪的笔下更多突出了吻的美好（从时间上算，这一话刊登的时间还要比『白色相簿 2』的后篇更早一点），这种技巧横枪萌果多次在『人渣的本愿』里使用，例如漫画 43 话掉了眼镜的鸣海老师看到坐在窗边的茜（这里推荐去看漫画，动画作画水平高，反而体现不出反差感了），横枪萌果单凭画功就创造出了一个让人无法拒绝的美丽的茜，即使读者对这个角色很有看法，此时此刻也恨不起来了。

其次，从『春和若菜』开始，她笔下的角色就会毫不掩饰地表露出内心最真实的欲望。在小野哥哥询问若菜为何看上自己弟弟时，得到的回答竟然是“长相”，令人气结的同时也只好承认这是个看脸的社会。

最后，小野想出用双胞胎姐妹当模特的点子，是源于数年前，他加入漫画社时被学姐说，“因为你只有脸长得好看，所以我把你作为漫画角色的原型了呢”，小野兴冲冲的拿来一看，结果是以自己为主角的重口 BL 漫画，幼小的心灵受到了极大的震撼。某种意义上，『人渣的本愿』里茜把人与人之间压迫的观点传递给花火，花火又试图把这种观点施加在其他人身上（当然她没成功），就是这种扭曲传承观和恶意连锁的深化。

2012 年，横枪萌果实现了双开，除了本文的要谈的『人渣的本愿』之外，还和虐妹狂人冈本伦合作了短篇漫画『你是我的淫荡女王』。齐藤晶和川奈昴是青梅竹马的玩伴，上学后不









知为何，川奈昴变成了冷漠的大小姐性格，对于齐藤晶视而不见，原来川奈昴是大企业家的独女，严格的家庭教育让她习惯性的伪装起自己，其实她也很喜欢齐藤晶。某夜，两人阴错阳差的一起向神祈愿让两人的房间连接起来。神满足了他们的愿望，作为代价每天会取走川奈昴一个小时的“自制心”。那么孤男寡女共处一室外加作者一个成人漫画家一个变态。这样的设定会引出何种不可描述的剧情就请各位读者自行脑补了，说起来『周刊 YOUNG JUMP』能登这种级别的东西也是让笔者刮目相看了。

同样，这部作品依旧是在极端的不可描述和极端的纯爱之间来回切换。齐藤晶为了追逐自己喜欢女孩的身影，努力考入这所重点校，川奈昴为了摆脱父亲安排好的政治婚姻，与父亲定下了连续三次第一就能自己选择恋爱对象的约定，努力成为了学霸，再加上“难道你想只让我一个人努力学习吗？”，“只要肯努力，就能实现的愿望是多么的难能可贵”这样的台词，不看不可描述内容的话，这部作品甚至可以成为不错的励志漫画。

『你是我的淫荡女王』能明显看到横枪萌果的画功又有提升，以及因为是同期连载的缘故，齐藤晶和川奈昴其实就是留了长发的花火和戴上眼镜的麦，这点在涉及到他们童年的回忆杀中体现的特别明显，若是各位有兴趣的话，笔者建议只补完前 5 话就可以了，其他部分是纯福利回，意义不是很大。

除此之外，2014 年横枪萌果还在『Miracle Jump』连载了新作『Retort pouch』，宣传语即是“上流阶级学园工口喜剧漫画”这样令人胆寒的脑洞，这一作的设定给人的感觉是『你是我的淫荡女王』的再利用。因为少子化问题日趋严重，政府和大企业联手建立了以交配为核心的贵族学园。只要付得起昂贵的学费，就能在毕业后进入一流的企业成为管理层，同时学校十分鼓励恋爱，女主角明星幸流因为坚持把第一次交给喜欢的人，成为了学园里的差生——处女四天王之一。男主清天我因为拒绝婚前性行为，成为了学园中唯一的处男，故事就在如何抵制诱惑不失身的节奏中展开。因为是喜剧风格，虽然故事中也有诸如“面试时还有毫无原则的容姿选拔”、“争端的根源是欲望”这样的阐述，整体气氛却比『人渣的本愿』轻松多了，适合在看完『人渣的本愿』后拿来解毒。

总而言之，横枪萌果的成功原因有二：其一是充满诱惑力的画面营造，她笔下的女性角色皆是纯洁的外表，欲望充盈的内心，散发着美好又危险的味道，让读者不由得想去征服和占有，她自己也曾说画出来的角色都是充满“背德感”的；其二便是用淫靡和纯爱的极端对立进行散文般的叙事，前一页色气满满，后一页就探讨人生的处理方式在『人渣的本愿』中也不少见，读者往往带着纠结的心情去看她画的肉戏，这种完全相悖的体验糅合在一起，反倒提供了其他作者难以企及的新鲜感。



クズの本懐



人类社会中普遍存在“不惮以最坏的恶意揣测别人”的心理现象。简单地说，在宇宙总体资源有限的情况下，文明之间只有你死我活的生存竞争，任意两个文明永远无法确知对方善意与否，即使一方是善意的，它也无法得知对方如何看待自己；即使知道对方将自己视为善意，它也无法确知对方将如何看待“自己是如何看待对方的”。这个如同镜子照镜子的猜疑链条可以无限循环下去，因此一旦有一个文明发现了其他文明的存在，双方必将别无选择地进入黑暗森林打击状态。

——『三体 2：黑暗森林』

2017 年一月新番中，只有两部作品真的掀起了讨论的热潮，一部是充满魔性的『兽娘动物园』，笔者的 QQ 群里近来一直充斥着各种 Friends；另一部就是在开播伊始便掀起“贵圈真乱”感叹声的本作。

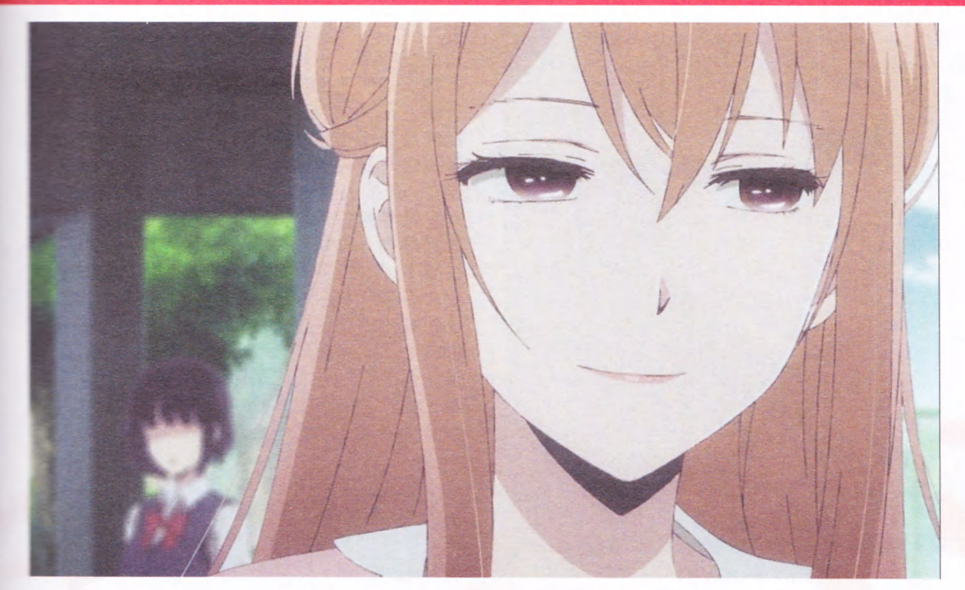
在动画开播之前，原作 FANS 普遍担心动画能否还原横枪萌果画风的韵味，以及漫画原作中大量意识流的表达能否改编的好。正式开播之后一切的担忧烟消云散，汇集了白学监督（安藤正诚），诚哥系构（上江洲诚），四月音乐（横山克）等强者的 STAFF 阵容没有让观众失望。无论是对花火眼睛的描绘，和麦接吻时轻轻的夹腿，还是特意模仿漫画文艺分镜和留白留黑的演出手法，都能让原作党和动画党一本满足。配上哀婉的音乐，一边开车一边忧伤的气息让这部作品自动画第一话就引爆了观众。



用“贵圈真乱”来评价『人渣的本愿』不算错，却未免浮于表面。在故事的开始有这样一幕，对路人甲向自己的告白，花火毫不留情的回答：“被一个自己不感兴趣的人示好，你不觉得没有比这更恶心的事情了吗？”。这个干脆拒绝的安排有三层含义，第一层是勾起观众被甩的同理心，干净利落的戳观众一刀；第二层是花火在离开后的自言自语：“该死，疼到我自己了”。是的，这刀与其说是花火故意戳路人甲和观众，倒不如说是花火在戳自己，她不就是那个路人甲，傻傻地向对自己无感的哥哥示好吗？最后，藏得最深的第三层在于——如果被不感兴趣的人示好是令人恶心的行为，那么花火和麦的关系又是什么呢？她对麦有兴趣？大概不是。她和麦同病相怜？有点像但是说服力还不足够。真相是花火与麦有着类似的秘密，所以他们之间可以开诚布公的展露各自的欲望，然后通过互相抚摸和依偎各取所需。说到底，不是“被不感兴趣的人示好很恶心”而是“被没有（使用）价值的人示好很恶心”。

花火在感情上的挣扎是『人渣的本愿』前中期剧情的一大看点。她对哥哥——鸣海老师的喜欢来自小时候鸣海在生活中填补了父亲的形象，这不是单纯的恋父情结，按照心理学的研究，大多数男性在选择对象时潜意识都会比对母亲的形象，大多数女性在选择对象时潜意识都会比对父亲的形象，毕竟我们的三观不是出生就有的，是在相处和教育中一点点培养出的，所以依恋、喜好、习惯定然会和幼年的记忆有关，有人想要获得相似的幸福（花火），有人想要弥补过去的缺憾（鸣海）。

花火命运的悲剧就在于鸣海老师是个对母亲有执念的人，那么可怜可爱会撒娇让人心疼的小花火就不可能进入他的选择范围，鸣海对于花火是珍惜的，可这个珍惜是哥哥对妹妹，或是父亲对女儿的，与情欲无关，花火也不可



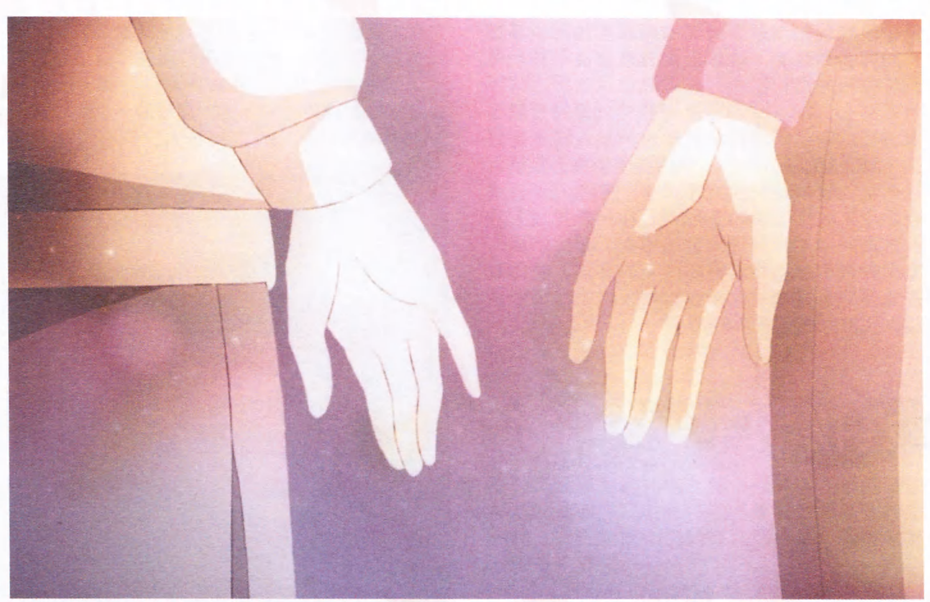
相对前中期花火的演出，点出作品内核的角色则是皆川茜。这位老师在初次表露内心时险恶的让人直冒冷汗：擅长伪装、熟知人心、征服男人满足控制欲、向女人炫耀满足虚荣心、日常把“压榨”挂在嘴上，不由得让人想起『三体』中的黑暗森林理论，当两个个体 / 文明相遇时，因为无法揣测对方的意图，所以不压榨 / 消灭对方就会被压榨 / 消灭。茜一直以来的人生就是在贯彻这套理论，她对鸣海并没有什么特别意图，完全是为了向花火炫耀，才会想把这个男人钓到手，对麦也是同理，与其说她的目的是钓男人，不如说她是为了向花火宣告两人实力的天壤之别。

按照一般论推定，我们会猜茜是不是有黑历史，导致了她扭曲的性格，随着人物过去被揭开，横枪萌果并没有给予她任何足矣被称为黑历史的经历，她的人生是一片空白，空白导致的却不是纯洁，而是需要通过不断的掠夺他人来维持自己的存在感和满足感。茜这个人物设计的很有水平，让笔者联想起东野圭吾『恶意』中的犯人，那位犯人既不是为了钱财也不是为了复仇作案，单纯就是被害人太耀眼了，对他太好了，那强大的存在气场让犯人无地自处，所以萌生了无比的恨意。对比着看，是不是和纯到极致也疯到极致的茜有异曲同工之妙呢?

天才与疯子只有一线之隔，天使与恶魔也是如此。

那么为什么茜在最后会被鸣海拿下呢? 这不是简单的洗白。回想一下茜之前的人生吧，和炮友逢场作戏各取所需，茜通过炮友只能证明自己的女性魅力，谈不上征服；和麦之间触及内心，可麦喜欢的是“软弱狡猾，无法成为‘女人’时的茜”，只有鸣海老师，在茜吓阻式的自爆前依旧冲过来抱住了她。鸣海和茜旅馆的一场戏，一直浮在空中俯视着自己的人消失了，对于茜来说，这恐怕是有生以来第一次百分之百的性和百分之百的爱一起抵达，说无色的她被填满了鸣海的色彩也好，说她在鸣海身上获取了无以伦比的征服感也好，总之她满足于自己所获得的这个男人，结婚的结局也就顺理成章。

茜是花火一度想要追求的未来，却不是花火能够抵达的未来，两人根本区别在于茜的空白让她可以无所顾忌地利用自己的美貌和身材，花火可不是空白，她心中最深处始终是哥哥的

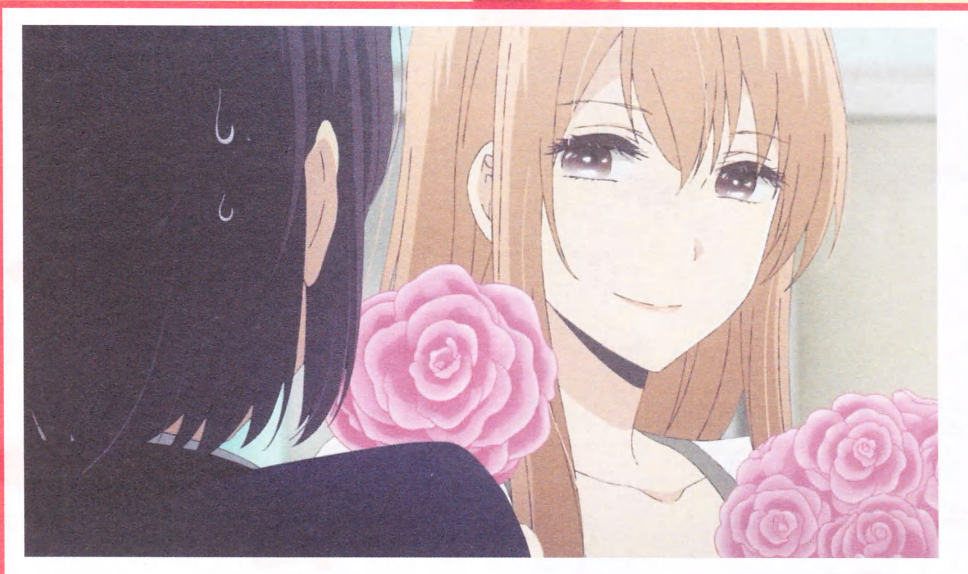


能转变成鸣海老师所希望的母系角色，因为她所喜欢的是哥哥的包容和温柔，哪里有母亲向儿子索求温柔的事情呢?

如果只是错位的不可能恋爱，一切也还都好，然而皆川茜的出现让事情变得复杂了起来，她向花火展现了玩弄男人的高超技巧，成功勾起了花火对她的恨意和羡慕。说恨意是因为茜抢走了哥哥，说羡慕是因为花火看到茜在麦、哥哥、其他情人之间游刃有余的处理手段，感受到了她的强大，进而意识到——如果我也变得那么强大，是不是就能赢过她和哥哥在一起了?

所以，花火同意了早苗的入侵。身体上的需求是一方面，更重要的是她试图通过这段关系去练习，练习让自己变得强大起来。但是花火所追求的强大并没有实现，她和早苗的关系中早苗才是真正控场的人，她为了独占花火，一度想要诱引花火沉溺在生理快感中，黑化也好，坏掉也好，只要是我的就好。好在一场失恋旅行让早苗认识到了，如果不能获得对方的心，即使拿到了身体也只是得到了无用的空壳，她理性地撤退了，剩下花火重回孤身一人。





自留地，即使在公园的告白和痛哭后，这份感情也没有立刻消散，时间的确在起作用，不过坚固如金的情感，就算用锉刀来磨也不是一两天可以解决的事情。

那么，『人渣的本愿』里描绘的爱情是黑暗森林模式吗？笔者只能说是也不是，毕竟是好几个同时喜欢一个对象，换做是我妻由乃上场，抄起菜刀砍掉所有的竞争对手，喜欢的人也就到手了，先攻优势不是不存在，只不过『人渣的本愿』中充斥着绝对的等级差，茜对花火，花火对最可都是降维打击的实力差距。爱情就是这样残忍无情，绝大多数情况下，这场输赢与你的努力程度毫无关系。



真物的本愿

True physical application

除非一个人觉悟出生活的意义，否则他的能力或天赋便会用来强调自我及其欲望。

——『一生的学习』

如果我们换个角度，就会发现『人渣的本愿』并不是一部单纯的恋爱漫画。

1992 年，莎朗斯通出演了一部著名的电影『本能』，数年后在电影频道里看到这部电影的幼小的笔者，被其中不可描述的镜头深深震撼到了。如今回头品味，方明白『本能』中阐述的不是单纯的性，而是性背后的，对于强大个体的欣赏。

『人渣的本愿』也是如此，主要角色的关系可以简单套在任何社会场景中：一场商业竞争，实力强大的公司无情碾压小公司，拿到了订单和项目；一场国与国的争端，强国能够选择的手段很多，弱国只能秉持着无外交走着钢丝。现实即是如此，这也是为什么横枪萌果不断在作品中强调脸的重要性，强就是强，弱就是弱。失败者绝望的样子很可怜，可又能怎么办呢？

『人渣的本愿』中充满绝望的场景有很多，例如在早苗放手花火后，早已退出竞争的最可一副元气满满的样子说着：“我对麦的感情，比你时间更久更真实，所以我现在很痛快。自己去小卖部买的面包好吃的不得了，以后的路你试着一个人走也会明白的。”在这一幕中，横枪萌果想表现的无非是——因为孤独，所以需要他人的爱，明白了这一点，就会发现需要解决的根本问题是孤独，而不是掠夺他人的爱，当没有人爱你时，自己爱自己也能战胜孤独。

道理都明白，可这一幕看起来还是很心酸，还记得前文那句“只要肯努力，就能实现的愿望是多么的难能可贵”吗？最可对麦，麦对茜，花火对鸣海就是无论如何努力，也不可能实现的愿望，这种情况完全不可贵，时刻发生在我们或我们身边人的身上。故事的结尾花火和麦不约而同的跑到体育用品仓库，摆放在面前记分牌上是大大的零分，两个试图改变命运的人最终被命运击溃，相拥在一起，孤单又温暖地诉说着对过去喜欢的人，现在怀抱的人和未来走在一起的人的告白。

世界如此无情，我们应该如何自处？横枪萌果最初开出的药方是——活在当下。所谓活在当下，是指用一种自然面对生活的态度去对应求不得的痛苦，该吃的时候吃，该睡的时候睡，让此刻的快乐抵消未来的痛苦。不过这种禅的意境对作品主角们来说还是太玄妙了，他们不仅没有做到——刹那间领会其中的美与喜悦，而不眷恋它所带来的快感，反而深陷快感营造的温暖中无法自拔，故而，只有祭出终极的药方——真物。

真物，又是真物，对于这个话题比企谷八幡和阿良良木历都有话要说(笑)。『人渣的本愿』中坦诚面对自己欲望的花火和茜是用真物的手段（ 直面欲望 ）去追求真物的结局，麦和鸣海则是用追求伪物的方式去实现自己的真物，比如麦对茜的情感，读者开始会怀疑为什么放着好好的花火不要，非要去找个沉迷一夜情的老师。随着最后几话和麦的过往的揭露，我们明白麦这个角色是有点圣母病的。中学时被学姐推到让他产生了一种奇怪的使命感——救赎他





青春是什么？青春是绝望中的苟延残喘，少年和少女不约而同的选择了用对方的身体作为避风港。青春的是暴走的性欲，肉体刺激的欢愉自己也能做到，如果非要假装喜欢一个人，非要假装喜欢的人抱着自己，这种伪物又有什么意义呢？青春是唯一一次挥霍时间的机会，我们可以说花火很渣，麦很渣，茜很渣，鸣海很渣，却不可以忽视花火对哥哥的感情，麦的保护欲，茜的透明，鸣海希望喜欢的人好好活下去这些本质美好的本愿。这大概就是比企谷八幡、阿良良木历以及横枪萌果想一起告诉我们的道理吧。

意料之中，剧情上引起极大争议的『人渣的本愿』并没有获得很好的风评，国内几家评分网站的打分都在 7 分上下。相比动画的高品质毫无疑问是低分了，对作品多少有些不公平，因为仔细想想，从角色自省的角度讲，这几位主角没啥可取之处，都是在扭曲的沉醉于自己的欲望之中，哪怕鸣海和茜结婚了，笔者觉得出轨也可能随时发生。但若是站在局外人的角度，这几位还真没什么“人渣”可言，花火、麦是你情我愿的互相安慰，鸣海老师就好这口，就算是茜，也没见她去援交什么的，只是搞一搞一夜情。大家都是成年人了，既然他们没有对别人的生活造成困扰，为什么又要被横加指责呢？况且把故事线倒回前期，花火有一次被同学请去人生想谈，一心想着真爱的她不是也无法理解同学用谈论生意的口气，掂量着应该和哪位异性进行交往的行为吗？

在笔者看来，『人渣的本愿』最大的价值在于用细腻逼真的手法向我们展示了一种人的生存状态。诚然，花火也好，麦也好都是只活在画面里的虚拟人物，但他们身上那种“伪装”和“难以理解”的特质却是很多人的共性。说到底，又有谁好理解呢？就算是最可的“公主梦”一般人听了也会嗤之以鼻吧。从富野的裸飘到庵野的 AT 立场再到如今，“理解”始终是日本动画探讨的终极问题之一，横枪萌果在『人渣的本愿』中对各位角色不褒不贬，只是告诉我们在世界的某处也有着这样的人类，笔者以为这就足够了，求同存异才是我们赖以连接在一起，生活在社会里的真正基础吧，就像这部动画——

如果你看『人渣的本愿』变黄了，祝贺你，你还年轻，有着无限的未来。

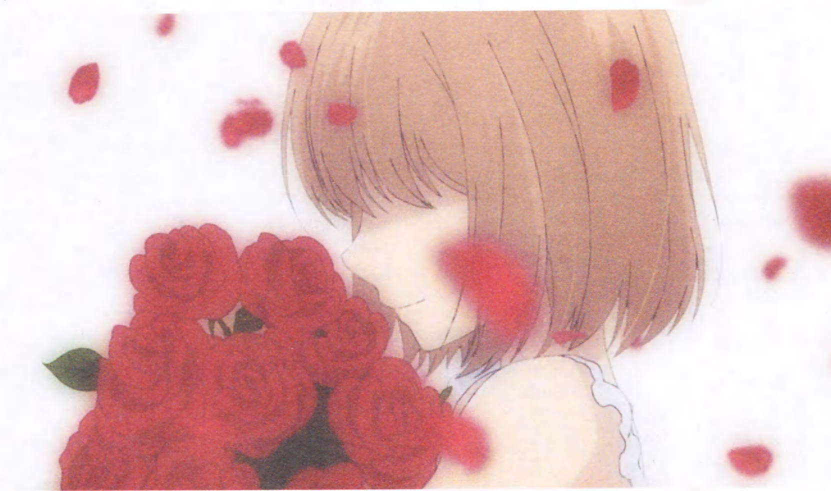
如果你看『人渣的本愿』看哭了，祝贺你，你了解到了爱情会带来的所有痛苦和喜悦。

如果你看『人渣的本愿』扔片了，祝贺你，你依旧相信爱情，请这样一直相信下去。▲

人才能达成自我实现和自我满足，所以他纠结和追求的不是强大的掠夺者茜，而是自己妄想中的——柔弱的，可能还是误入歧途的茜老师。所以我们说他是在追求伪物，正在做的事情和想要做的事情完全是错位的。

鸣海老师也是同理，我们看到他对茜毫无防备的直球公式，也不要忽略他本质上是要把母亲的意向投射在茜的身上，所以茜是不是继续搞一夜情对他来说真的不重要，因为那不是他的核心需求，他只要看着这个能让自己回忆起母亲的女人，好好的生活下去就心满意足，故而也是用伪去求心中难以实现的真。

真物不一定美好，比如茜肆意释放的欲望。伪物不一定丑恶，比如鸣海对茜的真心。综合大老师和伪物语的理论，我们可知如果追寻到的是丑恶的真物，那么价值还不如美好的伪物，毕竟后者的最终目的还是抵达终极——美好的真物的。

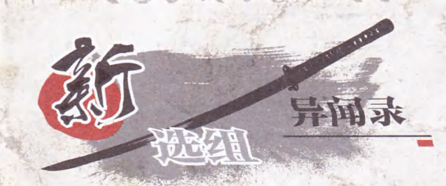


所以说，接下来是支线任务时间

——京都，从新选组的时空到狸猫们的天地

□文／完蛋了的国王 □责编／稗田、Haruhi □美编／三白





若干年前有过一部叫『新选组异闻录』的动漫作品，以一个无名小卒的视角来描写新选组在京都行侠仗义的事迹，曾给笔者留下过深刻的印象。不过十几年过去了，国内还知道这部作品的人恐怕已经不多了。由黑乃奈奈绘创作的漫画原作实际上在日本相当有人气，从1999年一直连载至今没有断，2003年时曾改编过TV动画，由已经倒闭的GONZO制作，去年放出消息即将再度动画化，制作公司确定为WHITE FOX。漫画的主角市川铁之助是新选组的一介普通队员，担任鬼副长土方岁三的小姓（童仆），虽没有了不起的身手和过人的领导能力，却是亲眼见证了新选组从发迹到灭亡的整个过程，并能得到善终的极少数元老队员之一。『新选组异闻录』是笔者最早接触的几部新选组题材作品，尽管本质上是一部中性略偏女性向的漫画（但一直在『月刊少年GANGAN』上连载），不过至少在2003年的动画版里没有表现得太女性向，反而酷味十足。故事从铁之助意气风发地加入新选组说起，到池田屋事件结束后暂告一段落，可说是新选组最风光无限的一段岁月。『新选组异闻录』对新选组各主要人物的描写都很正面，甚至有那么点理想化，这就不像『浪客剑心』是站在攘夷志士的立场上把新选组作为配角来刻画，或者像『银魂』那样纯粹靠恶搞来博取人气。当然后来『薄樱鬼』横空出世后，『新选组异闻录』的风头难免被抢走了一些，而且受后者的影响，也多少加深了一些女性向的色彩。新选组题材的二次元作品与其说是为了顺应潮流才倒向女性向阵营，还不如说是历史潮流决定了其女性粉丝数量要远比男性庞大，做成女性向原本就是大势所趋。就像笔者在前文中所说的，赤穗浪士事迹的核心是“仇杀”和“忠诚”，这是百分百男性价值观的内容。而在新选组的事迹里，则更多的是“侠义”、“英雄主义”和作为点缀却不可或缺的“儿女情长”，所以势必更得女性的追捧。尽管经过后世历史学者的研究发现市面上大多数流传甚广的新选组事迹都存在夸大失实，甚至完全杜撰的情况，也诞生了不少正经八百的新选组专著，但对于民众心目中早已形成的角色印象产生不了丝毫动摇。几乎每一部二次元作品中的近藤勇都是粗犷的大叔，土方岁三是威严的大帅哥，而冲田总司则是女性味十足的美少年，『新选组异闻录』和『薄樱鬼』当然也不例外。

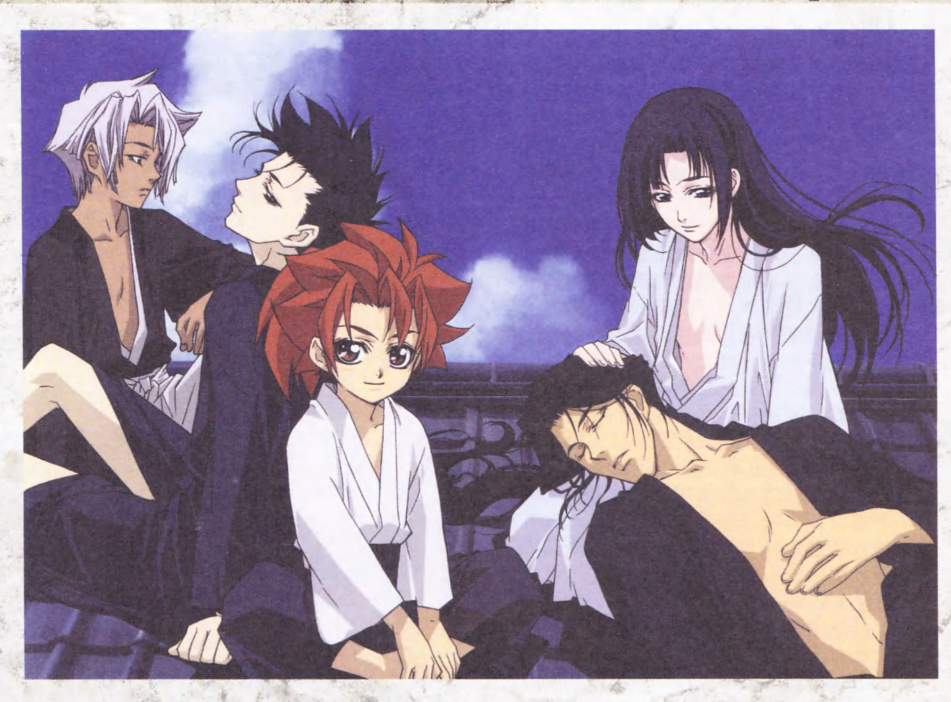


尽管新选组早年被定性为“乱臣贼子”“幕府余孽”而遭到政府的无情打压，曾经叱咤一时的新选组主要成员几乎都不得善终，这使得新选组迟迟得不到国家层面的认可和纪念，也就不可能出现前文提到的诸如泉岳寺、赤穗大石神社等公开纪念赤穗义士的场所。不过这一百多年来，至少在民间对于新选组的纪念和崇拜从未消退过，尤其是与新选组渊源最深的京都、会津两地，很多与新选组有关的遗迹躲过了历次战争的洗礼，很好地被保存了下来。这就为日后络绎不绝的新选组巡礼提供了很大的便利条件。其实早在制定『你的名字』圣地巡礼之旅计划的时候，笔者就打定主意要把“赤穗浪士与新选组圣地巡礼”定为旅行的第二主题，因为2017年就将是日本历史上著名的“大政奉还”150周年纪念，各地相关的纪念活动层出不穷，在这个时间点上来重温作为幕末时代重要角色的新选组的历史轨迹，想必会是一次令人难忘的宝贵经历。本次的支线任务就将以“新选组异闻录”为主题展开。

异闻录其之一·
从壬生浪士组到新选组

可能很多人都知道新选组的前身叫做“壬生浪士组”，以其驻扎地壬生寺得名，壬生寺是京都的一座古刹，名气很大。不过其实应该很少有人能确切说出新选组驻扎地完整的变迁过程，这可谓异闻录其之一。

新选组最早的雏形其实是在江户，也就是现在的东京结成的。幕府招募浪士的初衷是为了给将军上洛时担任警卫，以应对京都越来越糟糕的治安状况，所以包括近藤勇、土方岁三等元老人物在内的新选组第一批核心成员都是江户人，老家在武藏国多摩郡，也就是现在的东京都西面的调布市、日野市一带，祖上都是农民，但好习武艺，向往武士身份，同在开设于现在新宿区牛込一带的天然理心流道场“试卫馆”里学习剑术，梦想有朝一日能仗剑江湖，出人头地。试卫馆当然早已不复存在了，但在近藤和土方的老家还留有不少纪念新选组的故迹。另外，近藤勇晚期在戊辰战争战败被捕后，于东京的板桥地区遭斩首，首级被运往京都的三条河原示众，对于其尸体和首级埋葬何处有过很多不同的说法，其中一说是在板桥也有近藤勇的墓所。那么这样算起来，东京与新选组有关的遗迹就主要有近藤和土方的故居、试卫馆道场遗址、近藤勇墓所这几处。





▲京都古刹壬生寺的山门，笔者到访时是个阴沉的雨天

1863年由幕府出资招募的200多名浪士浩浩荡荡开往京都，屯驻在市区中部的壬生村，后来便改组为“壬生浪士组”，主要由以近藤勇为首的江户试卫馆派，及以芹泽鸭为首的水户派共30多人组成。壬生村虽然以历史悠久的佛教律宗大本山寺院壬生寺而闻名，不过其实一开始浪士组的规模还很小，并未住进壬生寺，而是分散居住在壬生村的八木家和前川家两户有钱人家中，是为“屯所”。现在保留下来的八木家宅邸是一座普通民居，虽然也有经营类似咖啡馆的店铺，不过其经营理念接近于观光景点，设置了每天9点至17点的入场时间，门票则高达1000日元(包含抹茶和和果子的费用)。不过在笔者的计划中要8点到访壬生寺，9点前就要离开，所以没有参观几步之遥的八木家。

说到壬生寺，果然到京都巡礼新选组因缘地的游客第一站都会来这里。壬生寺相传始建于平安时代中期的991年，历史上素来以著名狂言曲目“壬生狂言”和新选组故地而闻名。其所在地在现在的四条大宫附近，坐阪急京都线或京福电铁岚山本线到大宫站下车即可。新选组逐渐壮大后开始征用壬生寺的场地作为操练场所。虽然壬生寺与八木家仅几十米的距离，但把壬生寺误植新选组屯所显然是个谬误。不过因为占地足够大，壬生寺境内倒是开辟有纪念新选组队员的“壬生塚”。墓地与寺院单独分隔开，收取100日元“香火费”，入口旁还有新选组纪念馆，要另收200日元门票，且不让拍照。不看不知道，这座壬生塚其实是后人附会的产物，诚然有个别在壬生驻屯时代身故的队员被葬在壬生寺，不过最重要的近藤勇墓及半身像都是现代人建造的，确切地说是某新选组粉丝会会员募资建造的，明明是假货却还煞有介事的拦起来收门票让人参观，这种伪善让笔者颇有点不爽。而且当笔者在一个雨天的清晨作为唯一的游客入内参观时，不得不承受着几个工作人员持续关注的目光，仿佛在催促我多看看柜台上琳琅满目的新选组纪念品，但无论是店员极力推荐的手帕和纸扇，还是笔者一贯喜爱收集的冰箱贴，要么粗制滥造，要么太过女性化，实在提不起购买欲望，最后不忍空手而归还是买了一款可以一拆为二的“诚”字手机链，一边推说自己是帮女性朋友代购礼物，一边怏怏不乐地逃了出来。



▲某新选组粉丝会出资建造的伪近藤勇墓与纪念半身像

走出来的路上回想起『妄想学生会』里会长兴致勃勃的在新京极商店街买新选组队服和木刀的情节，不禁笑出了声。来到京都就一定要穿上全套新选组行头，再买把木刀做纪念品（说起来『摇曳百合』里主角们到京都旅游买的纪念品也是木刀），感觉就像外地人进了帝都，一定要在景点换上皇上的行头拍照留念一样傻气。这种人应该排在"出门被直接打死排行榜"的第三位，第一第二位分别是白学家和LLer。话说回来，在日本抢着赶这种傻气时髦的人多得可怕。早先笔者考察『阴阳师』圣地时去了大名鼎鼎的晴明神社，发现那里不是好像，而就是个观光圣地，大批大批的游客涌进神社小小的门面，也不参拜，只顾拍照，神社授予所前人头攒动，都是排队买护身符、买朱印帐、求幸运签的，其中一眼便知是外国人的占了半数。晴明神社的朱印帐因为上面有识别度极高的五芒星纹样而成为极度热门的商品，畅销的背后却是朱印帐纸张极其低劣的品质，还有神社工作人员懒散的态度，笔者购入的朱印帐上晴明神社的御朱印竟然被随意地写在了第二页上，简直闻所闻问。出来后在鸟居前一家叫"桔梗庵"的据说官方唯一授权的礼品店里与店主闲聊，老太太知道我是中国人后毫不吃惊，还问起上海天气如何，种些什么行道树，话题之老练显然一年下来不知道接待过多少天朝游客，看店里的商品几乎都是讨外国人欢心的大路货色，且纸扇雨伞手帕之类女性用品必不可少，笔者内心也只能苦笑以对。


▲壬生寺里粉丝们奉纳的绘马当然是以『薄樱鬼』为主

言归正传，新选组自池田屋事件后名声大振，报名入队者络绎不绝，队伍很快壮大到200多人，壬生屯所已不堪重负，故又强行征用势力庞大的西本愿寺的场地，开辟一角作为新屯所。去过京都的人可能都有印象，东西两座本愿寺可称得上是京都市区内占地最宏大的寺院，这也难怪近藤勇会觊觎本愿寺的场地。从1864年到1867年戊辰战争开打，新选组战败逃散，新选组一直驻扎在西本愿寺。后来新选组余党一路东逃，在现在山梨县的甲府、栃木县的宇都宫、福岛县的会津，乃至北海道的函馆都留下了不少足迹，这其中后来修复重建的会津城和函馆的地标五棱郭是两处值得一去的新选组故迹，日后有机会笔者也打算前去巡礼。

晃闻录其之二·墓所之谜

新选组里家喻户晓的名人不少，但正如前文所分析的，因为种种原因都不得善终，结果连葬身之处都搞不清楚。新选组里能够明确墓所所在地的队员大约只有1/3左右。其中以地位高低顺序来叙述的话，遭暗杀清洗的前局长芹泽鸭死后葬于壬生寺。近藤勇首级和尸体的埋葬地皆不明，壬生寺的墓所仅具有纪念性质。土方岁三战死于北海道函馆（旧称箱馆），但具体墓地不明。前总长山南敬助脱逃失败并自裁后，葬于壬生屯所附近的光缘寺。

大人物里少数得到善终的前三番队队长、会津时期新选组局长斋藤一死后葬于其生前奋战过的会津若松市阿弥陀寺。一表人才，深明大义，却因为理念不同而自立门户的参谋伊东甲子太郎1867年12月13日的一个寒冷冬夜在京都油小路的本光寺门前遭遇前新选组队友的埋伏，一代北辰一刀流高手在酒醉中被暗杀，死后遭曝尸街边，后一度葬于泉涌寺内的塔头寺院戒光寺，而后改葬到光缘寺。以高超的剑术和柔弱的外表而博得大人气的冲田总司一度逃离京都赴江户治病，病死后葬于东京的专称寺。二番队长永仓新八也是少数得以善终的新选组名人，死后分葬在北海道和东京的三处墓地。八番队长藤堂平助是新选组创始元老，但后来投靠伊东甲子太郎，与新选组反目成仇，为夺回伊东的尸体遭前队友埋伏袭杀，葬于京都的戒光寺。使得一手好枪法的十番队长原田左之助在新选组败退后辗转加入彰义队，最后在东京上野作战时伤重不治，墓所不明。以间谍身份活跃的山崎丞在伏见鸟羽之战中身负重伤，后死于撤往江户的船上，据说因为实行水葬而没有墓所。

综上所述，单是这11位名声在外的英雄豪杰里就只有6人有明确的终焉之地，其他人要么墓所不明，要么干脆死无葬身之地，下场十分凄惨。埋葬有新选组队员的场所里，除了壬生寺以外，最为集中的两处就是离壬生寺很近的光缘寺，以及位于东山区规模巨大的皇家寺院泉涌寺境内的塔头寺院戒光寺，这里埋葬的都是脱离新选组后自立门户的"御陵党人"，因为泉涌寺背后就是埋葬有历代天皇的月轮陵，这些"御陵党人"也算死得其所。光缘寺和戒光寺笔者也都去了，前者是一座规模很小，乍看不对外开放的小寺院，在征得住持的同意并支付100日元"香油钱"后，笔者在住持的指引下才得以绕过狭窄的小径来到一片藏身于居民区后的墓地，见到了相当不起眼的伊东甲子太郎和山南敬助等人的墓碑。同行的还有两位不相识的日本妹子，看到两人给山南的墓碑献花才感觉到『新选组异闻录』里和蔼可亲的"山南桑"真的很有人气，他与岛原妓女明里的生死诀别被久久传颂，无疑是妹子们感兴趣的故事。戒光寺离市区稍远，坐巴士到最近的"泉涌寺道站"下车，沿参道步行约15分钟左右。泉涌寺占地宏大，塔头众多，大致浏览一遍也需要2-3小时，时间安排上需要注意。可能是因为"御陵党人"被视为新选组的叛徒，其成员在新选组粉丝群体中的好感度不高，来戒光寺巡礼新选组墓所的人很少，寺院方也没有做特别的标示。


▲距离壬生寺不远的光缘寺，货真价实的新选组圣地，但怎么看都觉得凄凉


▲油小路上的本光寺，伊东甲子太郎和藤堂平助就曾曝尸门前



▲如果没有寺院负责人的介绍，谁也不会知道山南敬助和伊东甲子太郎的墓碑会如此不起眼

此外伊东甲子太郎和藤堂平助等人丧命的本光寺，以及“御陵党人”在高台寺月真院的旧屯所笔者也都造访过。本光寺是一所门面非常小的日莲宗寺院，在京都站西北10分钟脚程开外的油小路通上，因为时常有新选组粉丝来参观稽古，寺院方也准备了很有特色的伊东甲子太郎和歌御朱印，伊东是水户藩士出身，有不错的文学修养，曾担任新选组的文学师范，用和歌来纪念他也是颇为相称的。高台寺是京都东山区一座名气很大的观光寺院，最初是作为丰臣秀吉遗孀北政所（也就是宁宁）出家后颐养天年的地方，境内亭台楼阁错落有致，春季樱花和秋季红叶都很有名，想要观光和巡礼兼顾的话高台寺绝对值得一游。

异闻录其之三·

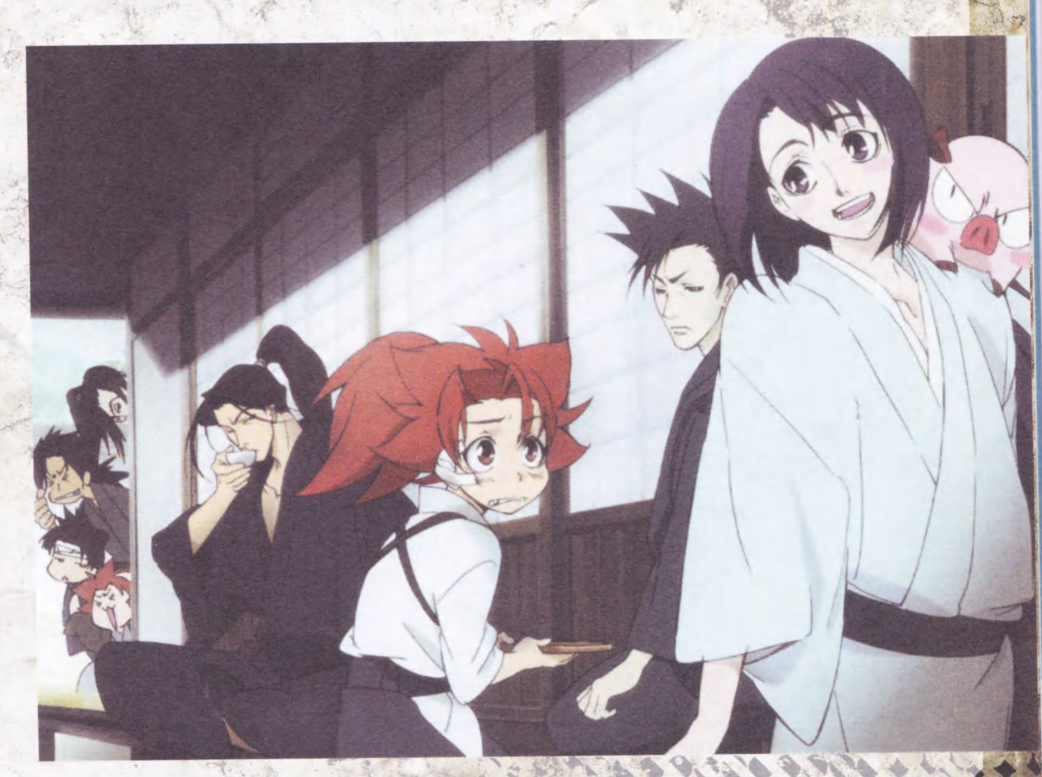
真假圣地

新选组近一二十年来人气高涨，各种与新选组有渊源的圣地也都得到普遍关注，纷纷摇身一变成为热门景点，这其中当然少不了令新选组一战成名的“池田屋”。池田屋本身是日本近代史发展的一个缩影，在发生事件之前池田屋是一家旅店，像京都几十家同类的旅店一样，既接纳一般的商贾和游客，有时也作为各藩进京的藩士秘密聚会的场所。幕府严格规定了各藩入京藩士的人数，且限定藩士只能居住在藩邸内，所以台面下的活动往往都只能在旅店客房内悄悄进行。1864年7月8日，因为祇园祭的到来而加强巡逻的新选组得到线报，出动大队人马对位于三条木屋町的池田屋实行突击临检，先头部队大吼一声“新选组奉命检查！”就提刀猛冲进来，与正在二楼密谈的20多位攘夷派志士不期而遇，遂展开一番乱斗。率先冲入室内的近藤、冲田、永仓、藤堂四人以少敌多，大开杀戒，成就了一世威名。此后池田屋老板被铺，旅店遭查封数月，后转手他人继续经营，但也中途倒闭，直到1960年代因建筑物过于破旧而被拆除。在池田屋的地皮上后来陆续建造了公寓楼和小钢珠店，数度变更后在2009年被一居酒屋盘下，重新取名为“池田屋”以招揽食客。可以说此池田屋早已不是当年的池田屋了，说是假圣地也不为过，就像搬迁后重建的本能寺一样，单纯只是个凭吊故人的地方而已。

既有池田屋这样名声在外的假圣地，京都也有不太为人所知的新选组真圣地，那就是岛原角屋。岛原是江户时代京都最著名的花街柳巷，与江户的吉原齐名，江户中期红极一时，进入昭和时代后开始没落，二战后正式被取缔，现在只留下少数当时的妓院、茶楼建筑物作为景点供游客参观，这其中改建为美术馆的“角屋”是名气最大的一间。幕末时代，角屋是吸引京都权贵和江湖豪杰纷至沓来的红场，新选组和其死对头之一的西乡隆盛都是角屋的常客，因为岛原离新选组的屯所非常近，据记载芹泽、近藤、土方、山南、冲田等头面人物都喜好狎妓，常来角屋一掷千金，大肆挥霍，土方以情场高手自居，传说太夫们争相倒贴，山南、冲田也都有自己固定相好的妓女，山南与天神明里生离死别的事迹上文中也提到过。妓女们大多有情有义，爱憎分明。记得『浪客剑心』里好几次描写桂小五郎与宠爱的妓女在妓院客房谈论时事的情节，幕末时代的这些风云人物虽然常常命悬一线，却很习惯于在妓院里放下防备，普通的享受人生，甚至将妓女引为知己无所不谈。江湖上似乎还有在妓院里不动手的不成文规矩，也是很有意思的陈年旧事。

乘坐JR嵯峨野线到丹波口站下车步行即可抵达角屋，角屋与壬生寺和西本愿寺的步行距离也都在10-15分钟左右，可以设计一条“壬生寺—光缘寺—角屋—西本愿寺—本光寺”的散步线路，花半天左右做一次巡礼。

顺带一提，在京都与新选组有关的还有一处隐藏圣地，一般很少出现在动漫作品中，那就是京都东北角左京区黑谷地区的净土宗大本山寺院金戒光明寺。金戒光明寺以红叶名所而闻名于京都，不过其在日本幕末时期历史中的地位就不如观光胜地那么有名了。金戒光明寺曾经在很长时间内作为会津藩在京都的大本营，熟悉幕末历史的人都知道时任京都守护的松平容保就是会津藩主，为了重整京都治安他从会津带来了自己的兵马，同时作为补充还将新选组正式纳入幕府编制内，可以说这位会津侯是新选组真正的幕后老板，他也是『银魂』里猩猩顶头上司老爷子松平片栗虎的原型。松平容保接见新选组要员的场所就在金戒光明寺的本阵里，当然现在寺内几乎已经没有留下什么与新选组有关的文物可供人凭吊了。



再访“有顶天家族”



最后还是想聊一些与京都圣地巡礼有关的话题。早在 2016 年 9 月 P.A.WORKS 就已经公布了『有顶天家族』将于 2017 年 4 月档播出第二季的消息，众所周知动画改编自森见登美彦的同名小说，不过包括笔者在内的大多数国内读者都只看过小说的第一部，森见当初打算写一个“狸猫三部曲”，第一部早在 2007 年发表，2013 年时动画化，第二部『有顶天家族 二代目归来』却直到 2015 年才出版发行，这次仅仅时隔一年多就很快动画化，可见森见的市场号召力更胜当年。小说的剧情名义上还是接续第一部——虽然第一部的剧情已经很完整，没有“未完待续”的感觉——实际上是另起炉灶，重写一个新故事。剧中大天狗红玉老师的弟子二代目从英国返回日本打算“继承”老师的衣钵，顽固的红玉老师当然不肯轻易退位让贤，再加上有弁天这么一个实力搅局者，狸猫们的世界顿时因为天狗之间的战争而被搅得天翻地覆。而好不容易死里逃生的下鸭一家也发生了很多新变化，大哥矢一郎跟南禅寺狸猫头领的妹妹南禅寺玉栏谈起了恋爱；一生誓做“井底之蛙”的二哥矢二郎打算重新做回狸猫，在服下了外婆的秘药后重获变化能力，踏上旅途修行去了；身为整个小说第一主角的矢三郎虽然努力挫败了夷川家的阴谋，目送叔父夷川早云命丧黄泉，但夷川家的长子吴一郎却突然现身，并提出与下鸭家和解，似乎又有什么阴谋在暗地里蠢蠢欲动。狸猫、天狗与人类的故事将再度在 2000 年的古都京都上演。

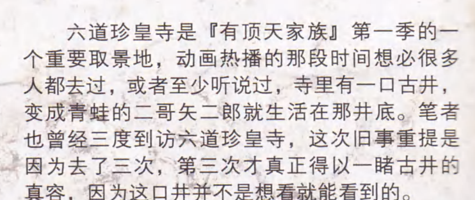
有关『有顶天家族』的圣地巡礼笔者做过不止一次了，下鸭神社也好，四条南座也好，出町桝形商店街也好都去过很多次，叡山电车也来回坐了几趟，几个主要的圣地早已烂熟于心。这次的京都之行由于时间充裕，加上之前重读了原作小说，而且动画第二季开播在即，所以也特别设计了一趟『有顶天家族』的圣地补完之旅作为另一个支线任务。以下提到的几处圣地虽然不是作品的主要舞台，但多少都有过一些戏份，以观光的角度来说也都值得一去。



▲平时门可罗雀的六道珍皇寺



▲叡山电铁与『黄金拼图』联动的特别乘车券，2017 年 3 月起发售



六道珍皇寺是『有顶天家族』第一季的一个重要取景地，动画热播的那段时间想必很多人都去过，或者至少听说过，寺里有一口古井，变成青蛙的二哥矢二郎就生活在那井底。笔者也曾经三度到访六道珍皇寺，这次旧事重提是因为去了三次，第三次才真正得以一睹古井的真容，因为这口井并不是想看就能看到的。

很多人都不知道六道珍皇寺与距离不远的建仁寺的关系，前者属于临济宗建仁寺派，与大本山建仁寺之间的渊源当然很深，『有顶天家族』小说里也很多提到矢三郎是穿过建仁寺境内去看望六道珍皇寺里的二哥的。从地理位置上看，位于四条大桥边的四条南座、建仁寺和六道珍皇寺可以连成一直线，在游览时可以考虑这样设计路线。

“六道”顾名思义就是六道轮回的那个六道，在平安时代的京都，位于东山东南角的鸟边野（就在现今清水寺坂道的南侧）是火葬场所在地，换言之也就是黄泉的入口。位于现世与黄泉交界的十字路口被称为“六道之辻”，就在六道珍皇寺门前。六道珍皇寺相传由平安时代有名的大臣小野篁所创建，小野卿生前留有刚正不阿的名声，且曾受到政敌排挤被天皇夺官流放，跟菅原道真有相似的命运，所以后来被人们神化成为祭拜的对象。传说小野篁死后成为阎罗大王的辅佐判官，他在六道珍皇寺里掘了一口深井，作为进出冥界的入口，这口井就是不争气的矢二郎隐居的地方啦。



▲二哥，是你吗二哥？

以日本人的尿性，既然是那么有来头的井，当然不可能随随便便对公众开放。实际上平时去六道珍皇寺根本看不到内院深处的“冥界入口”。六道珍皇寺的内院一年只在春秋两季开放数次，合计加起来的时间不超过 30 天，而且每年每次开放的时间长短都不同，说紧俏也是蛮紧俏的，对外国游客来说日程能不能合得上完全凭运气。特别公开时期寺院还会授予特别版的御朱印套装，届时真的可以用人头攒动来形容，与平时冷冷清清的场面形成鲜明对比。另外鲜有人知的是，小野卿挖的井不是一口而是两口，外面那口是通往冥界的入口，里面还有一口是从黄泉返回时的出口，出入口不用同一个，也真是典型的日本人思维啊。


▲传说中可以通往冥界的井，劳驾帮我打开，雅典娜被抓走了，我要去救她！



▲顶法寺六角堂山门


△本堂建筑的屋顶呈独特的六角形，故得名“六角堂”

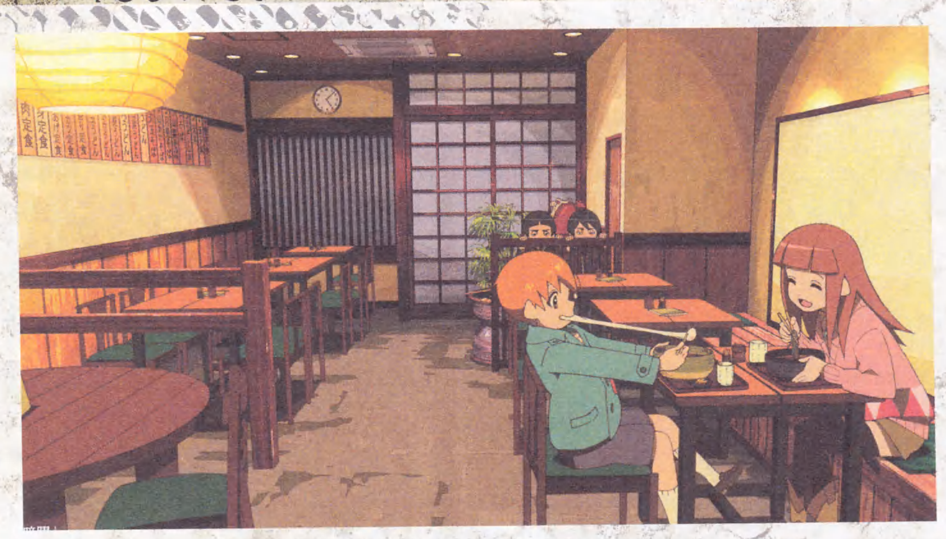
顶法寺

通称“六角堂”的顶法寺是坐落于中京区闹市之中的一座著名古刹，位列西国三十三所第十八番，因六角形造型屋顶的本堂而得名“六角堂”，传说由圣德太子开基，距今已有 1400 多年历史。六角堂内各种古迹很多，有一处并不太起眼的古迹名为“肚脐石”，相传其安放的位置在京都的正中心，故以“肚脐”来命名，实际上应该原来是作为石灯笼的底座使用，因为从平安时代就一直没挪过位置，也算是块神奇的石头了。

『有顶天家族』里有一段剧情是矢一郎与夷川早云竞争狸猫一族首领“伪右卫门”一职，矢一郎到处找狸猫长老们拉票，其中有一位德高望重的长老据说很多年以前幻化成了六角堂的“肚脐石”以后就一直没挪过窝，被视作狸猫的最杰出典范。孩提时代的矢三郎非常调皮，曾经用烟熏“肚脐石”，长老经不起折腾轻轻动了一下，矢三郎由此向众狸猫证明“肚脐石”是货真价实的狸猫变的。

顶法寺六角堂的所在地就在京都两条地铁乌丸线和东西线交汇的“乌丸御池站”以南，步行不到 5 分钟就到。


▲顶法寺六角堂“肚脐石”



南禅寺自开基以来隆盛数百年，然而进入明治时代以后，佛教势力迅速衰落，南禅寺亦不能幸免，境内土地被政府征用建造了用来引入琵琶湖水源的高架水道，一度被认为大煞风景。但时至今日，南禅寺的水道桥反倒成为其有别于京都其他数百座寺院，独树一帜只此一家的招牌景点。

现在的南禅寺坐落于京都市区东部东山区僻静的一隅，与毗邻的禅林寺永观堂都是京都闻名遐迩的红叶名所，每年秋天都引来大批国内外游客到访。一般乘坐巴士至“南禅寺·永观堂道”，或者地铁东西线到“蹴上站”下车，步行几分钟就到。影视动漫作品来南禅寺取景无不聚焦到水道桥，一如拍金阁寺只拍金阁，拍东寺只拍五重塔一样。事实上相信绝大多数观光客对南禅寺的印象也都停留在水道桥上。

『有顶天家族』第二部里出现的南禅寺家是追加的新角色，一如下鸭家一样以栖身的场所作为姓氏。当初在下鸭矢一郎竞选伪右卫门选



南禅寺

镰仓时代，在我国大宋兴盛一时的禅宗传到日本，很快得到皇族和幕府武士阶级的推崇，被立为国教。统治阶级也仿照中国临济宗德五山制度，分别在镰仓和京都两地选出五座禅寺，号为“镰仓五山”和“京都五山”。第 90 代天皇龟山天皇退位并出家后称龟山法皇，其安身的寺院就是后来的南禅寺，鉴于这层因素，第 96 代天皇后醍醐天皇曾指定南禅寺为京都五山之首，但后来室町幕府当权者足利义满将自己创建的相国寺拔擢至京都五山之首，于是南禅寺就作为“别格”，地位被提升到了京都五山之上，实际上立于日本全国禅寺之巅的位置上。



※时曾坚定支持矢一郎，家族头领对矢一郎印象不错，所以把妹妹南禅寺玉栏也送去红玉老师门下修行，是矢一郎的同门师妹。后来在红玉老师的强行撮合下矢一郎与玉栏开始交往并订定婚约，下鸭与南禅寺两个家族由此结成儿女亲家。

狸谷山不动院

名字里就有"狸"字的狸谷山不动院毫无疑问是一座与狸猫有渊源的寺院——笔者本想这么说来着，其实狸谷山不动院的创立跟狸猫并没有直接关联。不动院所在的一乘寺东北地区古名狸谷，想必是因为有狸猫出没的缘故，在稍微远离都市地带的野外，至今日本各地还是能看到野生的狸猫，这并不奇怪。只不过森见登美彦借题发挥，把狸谷山不动院形容成了上了年纪的老狸猫们的"养老院"。实际上狸谷山不动院也确实建造在山腹之中，交通十分不便。相传最早在平安时代，桓武天皇为了封印都城东北角的鬼门，在此安置不动尊佛像，不过寺院真正的开基时间则要到几百年后的江户时代。


△年轻时使双刀流的宫本武藏


▲狸谷山不动院的本堂悬空建造在崖壁之上，与清水寺舞台有异曲同工之妙



狸谷山不动院所在的一乘寺地区笔者曾介绍过，位于京都市区最东北角，一直延伸到比叡山脚，虽然有南北向的叡山电车通过，但站点设置少，巴士线路也不多，像修学院离宫、曼殊院、诗仙堂、八大神社、狸谷山不动院这些景点都要靠双脚来走。在叡山电车一乘寺站下车后一路往东爬坡而上，要至少步行 25 分钟才能走到不动院的山门前，而且还有坡度相当陡的山道和台阶，旅程绝对算不上轻松。在前往不动院的路上会经过八大神社，这里以大剑豪宫本武藏与吉冈家一门的决斗场所而闻名。相传宫本武藏在决斗前曾在不动院的瀑布下修行，所谓瀑布其实就跟家里洗澡冲凉的花洒差不多。关于宫本武藏与吉冈家的决斗历史上有多个版本的记载，大部分都写武藏连胜吉冈家三人，曾经名冠京都的剑术师范吉冈家从此断绝。上世纪 50 年代，红极一时的三船敏郎出演的电影『宫本武藏』就是在这里取景的，现在八大神社里还树立着武藏年轻时仗剑而立的铜像，有兴趣的话可以拐进去看一下。

过了诗仙堂和八大神社，再走十分钟左右就能看到不动院入口，视线立即会被寺号碑四周安置着的数十尊形态各异的狸猫信乐烧所吸引，以笔者凡夫俗子的双眼是分辨不出其中到底哪些是狸猫变化的，哪些才是真的信乐烧陶俑。再往深处走还有大约 10 分钟脚程的石阶，最终可以看到悬架在半边悬崖之上的不动院本堂。狸谷山不动院是修验道的大本山寺院，所谓修验道是具有日本本土特色的山岳信仰，脱胎于佛教又不完全相同。权现、天狗和着装怪异的山伏都是修验道的产物，在『RDG 濒危物种少女』的圣地巡礼中笔者也都简单介绍过。

森见是个京都通，他的作品里充斥着各种京都地名，在小说『有顶天家族 2』里他似乎提到下鸭四兄弟的外婆就住在狸谷山不动院，既然外婆有办法救矢二郎，想必也是头德高望重的狸猫长老。顺带一提，翻过不动院所在的瓜生山，在山的东麓有一个"北白川天然镭温泉"，这个地方曾在森见另一部小说『神圣懒汉的冒险』里出现过，小说围绕着狸猫展开，很多地方都有『有顶天家族』的影子，不过笔者觉得该作是一部有失水准的无聊之作，不读也罢。▲



△狸谷山不动院入口，这些信乐烧里面说不定有狸猫变的哟



△狸谷山不动院入口处的鸟居通道，是神佛习合时代的产物，这里也供奉辩才天



诸君，你们喜欢女乃子吗？

——48岁的旷世“不遇绘师”INO（下）

■文/沉迷奶子不能自拔的国王 ■责编/稗田 ■美编/三白



无关大局痛痒的一波反套路出牌

Has nothing to do with the anti-routine card

画师是一种职业，职业也就是生计，是一个人物质生活的根本来源，关系不可谓不重大。大多数职业画师其实都会面临这样的选择：是留在公司供职？还是独立出来做自由职业？这样的选择往往没有对与错，好与坏之分，只因个人的背景和所处的时代不同，降临到每个人头上的机遇也会完全不同，当然在做出选择以后的人生境遇也会随之迥然不同。INO 被称为 Galgame 业界的"三大不遇绘师"，既有惋惜之情，也不排除揶揄的成分在其中。但这样的评价并不能对 INO 的职业生涯以偏概全，成功与否是一个相对的，而不是绝对的概念。INO 在离开 Mink 以后的生涯波澜起伏、一言难尽，却也在无意中揭开了 INO 对于职业生涯选择的亲身诠释，这诠释的过程漫长而复杂，而且并没有结束。

那么，最初 INO 是抱着什么样的想法选择离开 Mink 的呢？让我们把时间线稍稍倒退，回到 2003 年 INO 在 Mink 的最后一部作品『十六夜的花嫁』发售的前夕。

在讲到『十六夜的花嫁』这部作品前，笔者已经介绍了 INO 在开发了『RealizeMe』以后公司及其个人处境的一点微妙变化，这种变化对于 INO 最直观的影响就是，在拿到『十六夜的花嫁』的企画时，游戏的核心团队只有两个人，一个是他，一个是 ID 叫 La. 氏的制作人兼监督。游戏脚本可以外聘请人写，编程可以动用公司的公用资源，但除此以外的开发资源阿比留社长一丁点也没给，这已经在一定程度上反映出老板的态度：在公司变革时期，你们就尽量靠自己去折腾吧！这意味着这位 La. 氏要兼任除监督和制作人以外的一切杂役，而 INO 则要肩负起所有与作画有关的工作。注意是"所有"，公司无情到连上色团队也不拨给 INO，美术组的工作人员只负责把上色好的原画通过技术手段转制成数码 CG，之前的工序一律由 INO 独立完成。这段痛苦的开发经历被 INO 自嘲为"两人三脚开发组"，他和 La. 氏就这样磕磕绊绊，跌跌撞撞地为『十六夜的花嫁』忙碌了一年多，才总算在 2003 年 7 月把游戏推向了市场。但等待他的却是游戏销量的平平无奇，以及在公司内遭到新人无情的排挤……

不评价『十六夜的花嫁』是不是一部好游戏，但至少可以说它是一部用心之作。首先该做很良心地祭出了多达六人的女主角阵容，要知道在 Mink 已经看到了廉价游戏在市场上的巨大商业前景，并为之动心的前提下，再加上已经不能称之为"捉襟见肘"，而是简直是"衣不蔽体"的惨淡制作阵容，INO 完全可以在角色人数上"有所保留"。一个人扛六个女主角，而且做完人设，画完全部事件 CG 的原画以后，还要清稿，


▲重新唤起玩家原始欲望的『「彼氏いない歴＝年齢」じゃ、どうしてイケナイのよ！？～聖トレア学園恋愛禁止令～』


▲ 2010 年 M de PINK 发售的『しすたー・すきーむ 2』，跟 2005 年的前作相比有不进反退的感觉



▲『しすたー・すきーむ 2』女主角之一的梁川美咲，老气的外形设定常令人误以为是大姐，实际上是主人公的二姐

最后自己上色，全部靠手绘来实现，况且还有截稿日这柄达摩克利斯之剑悬在头顶，这种行为无异于自掘坟墓，但 INO 和 La. 氏不仅携手渡过了难关，而且从中获益良多。

『十六夜的花嫁』主要角色的设定是吸血鬼，但跟大多数以猎奇元素作为宣传工具的拔 GAME 一样，吸血鬼本身只是个无关痛痒的噱头罢了，花一点小钱请来的脚本写手是不可能把游戏写成一部『月姬』的，游戏的设定其实用一句话就可以概括，生活在古老洋馆里的吸血种主人公即将迎来成人礼，因此需要选择一位合适的新娘，主人公通过不同途径结识了六位女性，无论是否会成为新娘，总是先干她个爽！游戏的类型是调教类，有"亲密度"和"淫乱度"这样的数值，通过数值变化来达成结局，很普通的拔作玩法，并无亮点可言。在这种情况下人设的优劣和 CG 的质量就决定了一切。选新娘的题材实际上是在测试玩家对于女主角的好感度，在世界观、脚本这些都不起太大作品的前提下，原画师全凭自己的经验来设想玩家会喜欢什么样类型的女主角，尤其是第一女主角，很大程度上决定了玩家对整部游戏的好感度。INO 表现十分大胆，尽管角色阵里也有金发贵族气大小姐、淫乱女护士、病弱妹系这样的拔 GAME 里的定番，但 INO 最终为『十六夜的花嫁』设计的第一女主角雾生伊织却是一个有着一头红色长发、小麦肤色的御姐。游戏的封面绘是身着纯白内衣，披戴新娘头纱的雾生伊织，在满月之夜眼神忧郁的立于窗前。肤色本来就黑的角色，在夜色中逆光而立，再加上头发又是暗红色系，黑得完全失去了层次感，怎么想都觉得这配色实在是糟糕透顶，但有了纯白的内衣和头纱的加入就如同点睛之笔，瞬间让整幅画作的氛围为之一变。清冽的月光播撒在白纱之上，勾勒出伊织上半身的轮廓，营造出一种圣洁感，这时就连女主角红色的眼眸和精致的五官也因为深色皮肤上淡淡的反射光而看得十分真切。这种淫荡与圣洁的气质反差，以及远观朦胧近看细腻的欣赏效果应该都是 INO 刻意设计好的，他为游戏绘制的其他一系列宣传插画也都在光源的控制上动足了脑筋，都采用了逆光视角，用反射光来勾勒角色性感的身材轮廓。

这应该算是一种不按套路出牌的做法，用肤色黑的女性来做第一女主角本来就是一种忌讳，因为东亚女性普遍以白为美，小麦肤色的年轻女性在日本被称为"GAL（辣妹）"，往往是很多重口味动漫游戏里的肉便器角色，并非正统女主角的类型。但如果反套路而行，未必不能给玩家留下很深刻的印象，小麦肤色不能配酒红长发？不试试看怎么知道。这可能就是 INO 的算盘，与其按部就班，不如出其不意。笔者印象中八宝备仁的成名作『boin』的续作『Resort BOIN』里也有一个小麦肤色的冲绳妹子，不仅胸器惊人，更有"宫莺住蓝银煤竹出云守明朝仁米卡"这样屌炸天的名字。笔者能在浩瀚无边的角色海洋里想起这样一个角色，不正是说明黑肤色女主角的稀缺性给笔者留下的深刻印象吗？所以笔者首先是从根本上认同 INO 的人设理念的。其次在浏览过游戏的 CG 后才发现其实用度也着实令人赞叹不已。『十六夜的花嫁』的 CG 相比于其他拔作有一个最大特点就是"汁多"，吸血鬼的设定在这里起到了一点作用，为了获得高潮主人公会把女主角们咬得鲜血淋漓，播撒的鲜红血液，与横飞的白色体液交织在一起，猛烈刺激着玩家的感官。但在这种强烈视觉体验的背后是 INO 个人长达一年多的埋头苦干，他笑称自己终于能体会

△『永劫回归』促销电话卡的插画样式，该作包含了大量武器设定工作，而 INO 却表示做起来很轻松，没留下什么深刻印象

CG 上色人员的不易，画到后来自己都吐了。

倾注了全力，把自己都画吐了的一部作品，如果因为公司没有尽全力去推而未能获得应有的好评，身为主创的 INO 应该作何感想呢？事实上 Mink 变革的步伐在『十六夜的花嫁』发售之前就已经迈出，所以无论这部作品结果如何都无法改变公司的未来。『十六夜的花嫁』发售后不久 Mink 作为主打品牌就正式功成身退，取而代之的是“M no VIOLET”和“M de PINK”两个子品牌，前者只专注于『夜勤病栋』系列的开发，其中包括了大量廉价的 PG 版和衍生作，阿比留寿浩显然已经认准了这是来钱快的一条捷径；后者囊括了夜勤以外全部的杂牌作品，新作固然也会继续开发，但更多的也是廉价的 PG 重制版。既然是把公司的未来都赌在了『夜勤病栋』系列上，那么『十六夜的花嫁』的成败又何足轻重呢？而个人对于 Mink 的全局而言又何足轻重呢？ INO 动摇了，从结果上看他选择了辞职单飞，但事情其实并不像表面上这么简单，因为 INO 离开 Mink 后担当的第一部作品委托正是来自于 M de PINK。





▲这是 INO 为 MOOK『耳机少女』创作的作品，为了不喧宾夺主，刻意用手臂遮挡住了伟岸的欧派

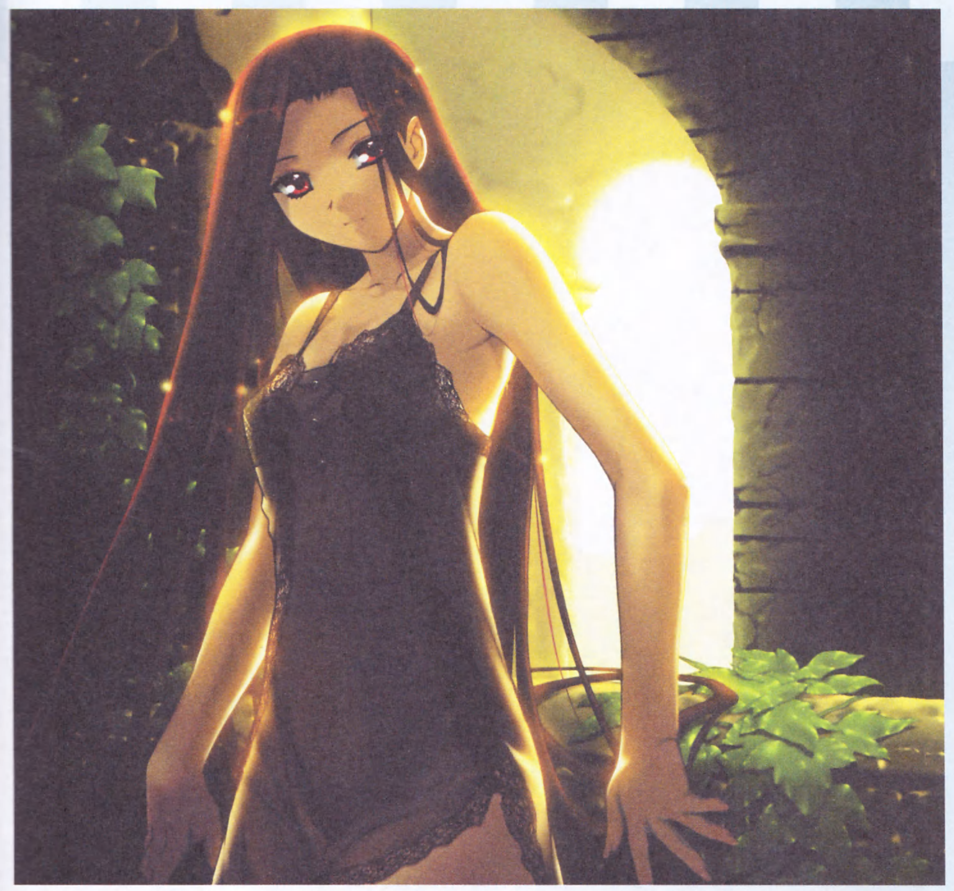
猝不及防的三车连发

Caught off guard three cars bursts

因为发生了『十六夜的花嫁』这档子事，INO 与 Mink 之间的嫌隙已经公开化，但这并不代表 INO 就已经下定决心要与这段近 10 年的工作经历说一声再见，其实从很多地方都能感受得到 INO 对 Mink 深厚的感情，在谈到这家公司时他总是以“老巢”相称，唤阿比留寿浩为“社长”，如果要说 INO 与 Mink 之间谁更割舍得下谁的话，那毋庸置疑是后者。正因为如此，INO 的离去显得很无奈，这为他日后继续长期保持与老东家的合作关系埋下了伏笔。

然而摆在眼前的现实问题是就业和吃饭。那时期日本实力最雄厚的拔 GAME 品牌一大半都在 NEXTON 旗下，第一块牌子就是 Liquid，非拔系品牌里表现最佳的则是 BaseSon，笔者以前在介绍片桐雏太和日阴影次时都详细写过，这里不再赘述。最先向 INO 抛出橄榄枝的就是 Liquid，作为拔 GAME 的同行对彼此阵中画师的实力多少还是有些了解的，INO 单飞的消息恐怕早就不胫而走传到了远在关西大阪的 Liquid，公司当时有一个企画叫『狩猎凌辱游击队 2』在找原画师，INO 没有费什么周折就拿到了这个职位。游戏前作发表于 2002 年 11 月，是 Liquid 的处女作，当时担任原画一职的画师叫“黑姬堂”，后来此人改名为“白猫参谋”而广为人知，『狩猎凌辱游击队』也是他的原画出道作。这部当年一举打响 Liquid 知名度的作品不仅口味很重，而且因为涉及军武题材所以在人设方面也有很多特殊需求，有别人的珠玉在前，INO 在还没有跟 Liquid 团队磨合过的前提下来接手续作的开发是难度极大的，但既然是成为自由职业以后的第一份工作就没有挑三拣四的余地。实际拿到企画案后，INO 才发现难度比他想象的还要大得多，他后来回忆到有多达五重难关需要他去一一突破。

首先就是角色转换的问题。在 Mink 后期的岁月里，INO 被赋予了超越原画师的职责，他甚至一度兼任制作人，也有过个人一条龙全包


▲ INO 在控制光源与配色上所下的心血并不能为『十六夜的花嫁』这部作品换来更理想的销量

原画和上色的经历，虽然苦但自由度也很大。不过一旦当上外注画师，来自上家的需求就是一切，INO 必须在限定的框架内作业，尽力满足企画中提到的需求，发挥空间受限，工作方式也会随之一变，变得比较被动。其次是对接的问题，Liquid 在大阪，INO 人在东京，沟通全靠网络和电话，自然会困难重重，尽管已不需要再为上色等后期问题操心，但合作对象都是陌生人，而且 Liquid 方面也对 INO 输出的文件格式提出了要求，这又让他不得不连同作业方式也一起改变。所以第三个难关就是从原先完全靠手绘的作画方式，一下子转变到全部用数码绘来实现，在短时间里逼着 INO 学会使用了 COMIC STUDIO，这本来是一款帮助漫画家画漫画原稿的软件，并不是用来画原画的，功能远不如该公司后续推出的 Illust Studio 和 CLIP STUDIO PAINT 那么强，但毕竟是 INO 当时能找到了屈指可数的上手容易的数码绘软件。第四道难关是对他的经验提出的挑战，Mink 时代游戏题材的取向多半来自于阿比留个人的好恶，他仍在 ELF 坐镇的时候，公司采纳最多的无非是职业女性、学园群像剧和日系幻想 RPG 这样的题材，所以日后 Mink 游戏的题材框架也基本没有超出这些范畴，但 Liquid 一上来就要搞军武，还有女主角是修女，这多少有点超出 INO 的能力范围，以前在 Mink 他很少涉猎制服设计。最后——也是最出乎意料的难关——就是难以预料的开发进度，谁也无法料到当『狩猎凌辱游击队 2』开发到一半时，Liquid 的兄弟品牌 Nomad 突然进来横插一脚，哭诉原先请来的原画师突然掉链子，眼看出道作『伪教祖』的开发就要搁浅，请 Liquid 方面务必援手相助，因为关系到母公司的经营大计，Liquid 也难以推脱，看看档期内也只有一部『狩猎凌辱游击队 2』还在开发，就做个顺水人情把 INO 推给了 Nomad，这下好了，同时开发两部人设风格完全不同的游戏，庞大的工作量靠一个人无论如何也抗不下来啊。思前想后，INO 决定只接受六位女主角里的一半也就是三人的工作量，另一半让 Nonad 另请高明，而且退而求其次重新恢复手绘的作业方式以提升效率，但代价就是原画与后期 CG 制作的衔接出了不少问题，多少给 INO 留下了一些遗憾，但反过来说『伪教祖』也是 INO 纯手绘时期的最后一部大作，Nomad 对游戏原画的质量总体上还是很满意的，十年后的 2014 年还推出过 10 周年高清重制版。

当然 Nomad 这边的档期是满足了，Liquid 自己的发售日期就守不住了，于是乎 2004 年 11 月发售的『伪教祖』成了 INO 单飞以后第一部面世的作品，而更早接下的『狩猎凌辱游击队 2』推迟到了是年的圣诞节发售，反而成了第三部。咦，等等，怎么成了第三？原来中间又插进来一部在 12 月 17 日发售的游戏叫『永劫回归』，委托来自于老牌游戏公司 D.O. 社。以『家族计划』系列享有盛誉的 D.O. 社也没有自己固定的原画班底，这回恰好找到了 INO 来捉刀，『永劫回归』是一部动作戏很重的作品，还牵涉到不少武器的设计，INO 事后回忆却说这部游戏自己画得很轻松，除此以外也没有特别深刻的印象，想来彼时被 NEXTON 两部游戏的死线压得喘不过气的 INO 也只能三下五除二随便应付一下 D.O. 社的工作，不快不行啊。于是单飞以后的第一年就这样在堆积如山的工作中飞逝而过。


▲ 96 I CUP 的久城琉璃在游戏里乳量只能排第三，这手笔才是玩家熟悉的 INO

“光脚的”不怕穿鞋的

"Optical legs" unreasonable

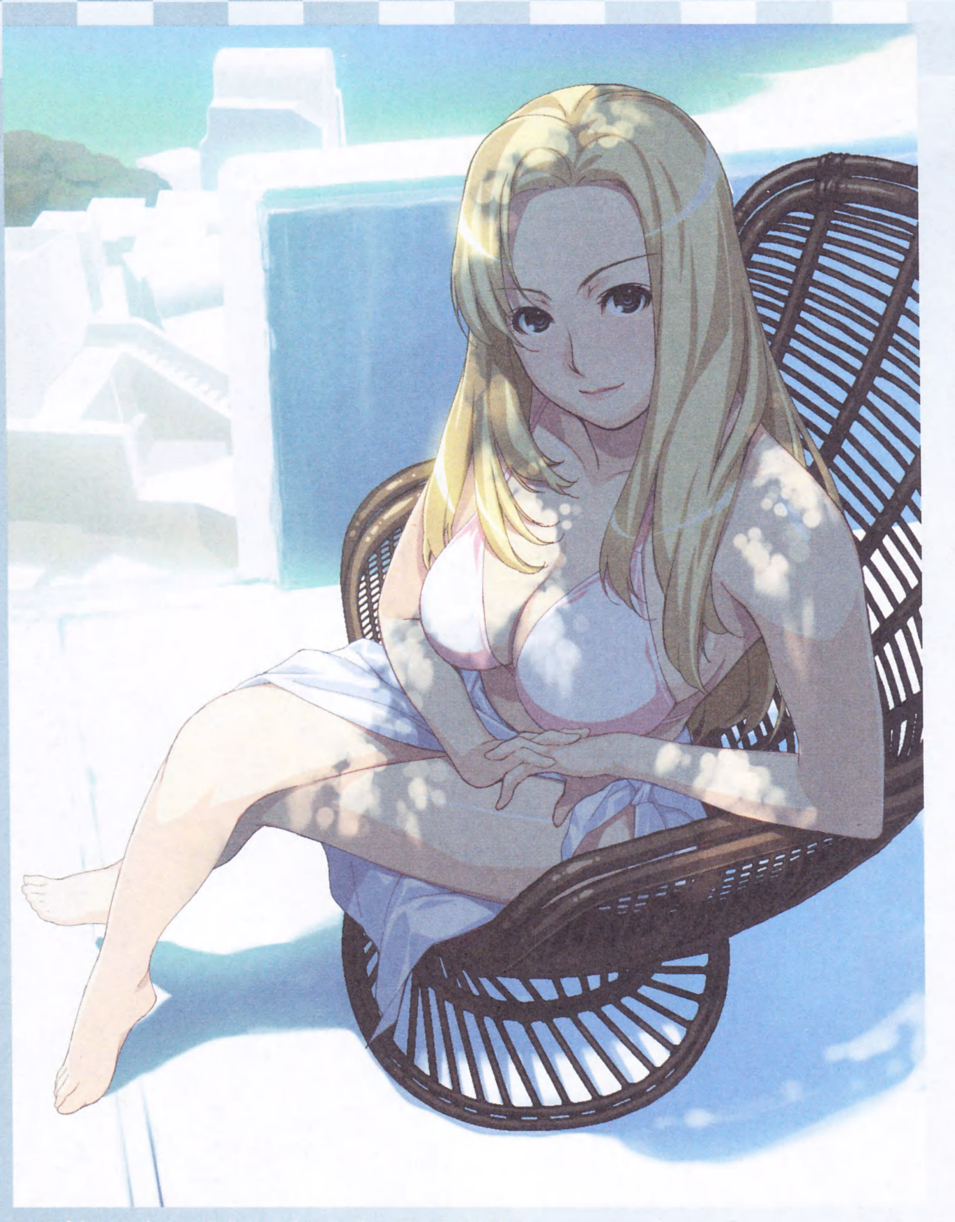
一年里连画三部游戏的自虐行为毕竟不可能持续下去，往好里说 INO 是为自己积攒了不少业界人脉，自身曝光率也大涨，而且赚了不少钱（网传一张原画的价格不会低于两万，一部游戏原画数量过百不成问题），但往坏里说 INO 被人使唤了一年多，到处赶场子，却始终是在为他人做嫁衣。拔 GAME 一大半靠卖画，画师名气的含金量还是很高的，INO 急需打响个人知名度，但天晓得他到底接的哪部作品才会一炮而红。

想多了也没用，赶紧找活干吧。这时一个叫“着ぐるみ”的男人出现在了 INO 的面前，这位大兄弟是何方神圣呢？彼时的着ぐるみ其实是一个刚刚入行还没几年的新米制作人，为一家叫“裸足少女”的 Galgame 品牌工作，这个弱小的拔 GAME 品牌请不起固定坐班的原画师，所以每次开发新作前都会到处物色人选，这回着ぐるみ不知道从哪里得到风声，找上了刚刚闲下来的 INO，不用说两人当然是一拍即合。

裸足少女是一个挂靠于 VisualArt’s 旗下的游戏品牌，只拥有部分自主经营权。很多老黄油玩家都知道这个 VA 社，因为业界无人不晓的 KEY 社也是挂靠在 VA 旗下的一个品牌，由社长马场隆博当初从竞争对手 NEXTON 旗下的 Tactics 挖来了以麻枝准为首的全部骨干，并一手培育成业界最成功的品牌之一，此后挖角 NEXTON 似乎成为 VA 社的一种习惯。不过即使有着同一个金主，也不代表各旗下品牌的经营状况都很出色，事实上 VA 麾下倒掉的品牌要远比还活着的要多。像裸足少女这样的小牌子倒也不抱有不必要的野心，一门心思只想开发拔 GAME，同一类型的品牌在 VA 旗下还有很多，想要随波逐流容易，但追求出人头地就很难了。有 VA 这样的金主罩着当然也有一定的好处，除了审核和发行渠道不必担心以外，最大的便利条件恐怕就是不缺优秀的音乐人可用，马场社长手里握有 queens label（代表歌姬为 Lia，神曲『鸟之诗』的演唱者）、I’ve（ACG 圈内最有名的电音团体）、fripSide（以南条爱乃为核心的创作集团）这三大王牌，外人请都请不动的这些大腕，只要马场社长一句话，帮不知名的拔 GAME 写几首曲子都不算什么事儿。裸足少女 2000 年发表处女作『effect 恶魔之子』时，启用的主题曲歌姬就是后来享誉海内外的 KOTOKO，后者就是以这首曲子正式出道的。不过除了音乐人以外，VA 在其他方面就没有什么特别拿得出手的共享资源了，尤其在原画师方面更是薄弱环节，各个养不起御用画师的品牌也只能不断在外物色人选碰碰运气，这样做固然可以应付一时之需，但对品牌视觉风格的形成是极为不利的。比如裸足少女的出道作『effect』的原画师瑞井鹿央是后来成为工口漫画家，一直活跃于『COMIC LO』上的名家好手，特点是画萝莉幼女，如果跟 INO 放在一块看那简直是来自两个不同世界的人，完全无法想象两人曾为同一个游戏品牌服务。事实上在着ぐるみ找到 INO 之前，裸足少女的六部作品已经换了四位原画师，只有一个叫止田卓史的画师表现能稍稍令人满意，2003 年他画过一部


△『彼氏いない歴=年齢』的第二女主角蓝浦一千花，虽然身材长相都不冒尖，但凭借抖 S 的痴一





▲似曾相识的金发巨乳御姐，实际上是 INO 的原创插画

叫『おねだり Sweetie』的换装系拔作，登场的角色主要是御姐系的巨乳女性，感觉像是比较典型的拔 GAME。相比之下裸足少女其他作品的定位就很飘忽，时而视觉小说，时而搞学园物，时而又做调教类，让人完全把不准脉，自然也就吸引不到固定的受众群体。到了着ぐるみ来找 INO 时，裸足少女差不多已经到了穷途末路，再不做出一部让人眼前一亮的作品可能就要面临被 VA 解约的悲惨境地。俗话说的好，光脚的不怕穿鞋的，裸足少女恐怕是想在 INO 这里碰碰运气，做最后一搏。

何以见得裸足少女是在做最后一搏？ INO 后来谈到了在跟这个新东家合作时的一些往事，提到对方想接着『おねだり Sweetie』再做一部纯粹的巨乳题材作品，名字叫『オシオキ Sweetie』，类型也是换装类 AVG。在拿到人设需求方案时，着ぐるみ起先叮嘱他，游戏的第一女主角，剧中"COSPLAY 同好会"的部长真明寺凛的定位是一个金发巨乳大小姐，金发大小姐特有的双钻头式发型这种视觉特征自不用说，还特别强调必须是让玩家一看就有感觉的巨乳。INO 这样的老手自然是心领神会，在奶子的尺寸上大做文章，随便动动笔就是个 95 公分的 H CUP，够可以了吧。但没想到过了几天拿到第二女主角冬风しずね的设定资料时，对方要求这位三年级的学生会长拥有比真明寺凛更"伟岸"的欧派。比 95H 还要大上一圈的奶子那必须破百了吧，INO 想一不做二不休，索性画个极限尺寸出来给对方做个参考，于是便设计了一对 118 公分的 K CUP 爆乳，没想到着ぐるみ拿到手一看连连称好，让 INO 放手去画，这倒让作者本人骑虎难下了。因为画一张角色原案是一回事，照着这原案画事件 CG 又是另一回事了。一旦角色动起来，摆出不同的体位，那么如何贴切地表现这对 118cm 的魔乳就成了横亘在 INO 面前的巨大课题，他甚至一度怀疑玩家有没有这个接受能力。但既然裸足少女豁出去了只求一鸣惊人，那当初主动挑事的自己也只有舍命陪君子了。

回忆那段与奶子斗智斗勇的岁月，INO 表示做梦也会被吓醒，仿佛精神上被一对魔乳压得窒息（有点像最近看过的『小林家的龙女仆』里的剧情）。现在大可以去 AV 租赁店找老板求助，借几张题材合适的片子回去做参考，但十几年前那会哪里有这种"奇尺大乳"的女优。没有参考素质就只能靠凭空想象。单纯从设计的角度来说，118 公分的奶子一定是已经垂到肚子上了，正面看过去奶子把脖子以下的整个上半身都占据了，什么婀娜线条都看不见了，身材的平衡感非常差。INO 坦言他最大的敌人就是平衡感，自从他踏入奶子的修罗场以后，就一直在跟平衡感搏斗，而且在奶子本身的细节处理上也有诸多难题，比如乳头和乳晕的尺寸要如何把握？是机械地等比例放大吗？但确实也有不少男性表示对太大的乳头和乳晕感到不适。又比如乳房自然下垂时，上端和下端的弧度应该分别如何表现？像 INO 所青睐的坚挺的木瓜型固然是一种比较主流的表现方式，但也有像本庄雷太推崇的那种乳首上翘的画法，这也是各花入各眼的审美问题。角色站立时奶子的表现方式尚且如此难画，那么俯身、平躺、侧卧、双臂合拢等等特定体态时，奶子的表现方式岂不是还要复杂得多？进一步说在受到外力干涉的情况下呢？被双手托举、紧握、揉搓、用头埋在双乳之间、将金棒扎进乳头里时、上下左右剧烈抖动时……每一道都是高考物理题啊！怎能不从梦中被吓醒。不过从积极的方面



▲『しすたー・すきーむ 2』女主角梁川姐妹，大姐 98H 的胸围在 INO 的角色系谱里还是稍显保守



▲ INO 笔下的『LOVEPLUS』经典构图

来说，有着这样一对“可塑性”极强的魔乳，在设计事件 CG 时的乐趣也是其他画师所不能体会的，在安排乳交这样的场景时，INO 几乎可以说是随心所欲，画出了很多令人瞠目结舌的场景。毫无疑问，裸足少女想要一鸣惊人的初衷凭借『オシオキ Sweetie』一作已然实现了。

话说时势造英雄，正因为跨过了“冬風しずね”这道坎，INO 才一举奠定了巨乳画师的地位，在玩家和业界同行们的心目中留下了“INO= 巨乳”这样的公式。离开 Mink 时虽然情非得已，但也一文不名；与裸足少女这样的无名小品牌合作固然是为了温饱，却无心插柳地打响了自己的名气。人生嘛，总是充满了各种戏剧性时刻。那么试想如果这时候 Mink 又重新燃起了对 INO 的兴趣，后者会作何感想？这种事还真的发生了。



“不遇绘师”的本质

" not met painting division " essential character

还记得笔者说过 INO 离开 Mink 以后接到的第一份邀约其实就来自 Mink，此话怎讲呢？原来与 INO 合作过『十六夜的花嫁』的制作人 La. 自己做了个游戏企画，亲自撰写了脚本，并热忱邀请 INO 再度操刀原画，但整个 2004 年 INO 三线作战自顾不暇，合作的事情就一拖再拖，第二年 INO 接下案子时又与裸足少女的『オシオキ Sweetie』撞车，结果拖到 2005 年 12 月才姗姗来迟，要知道游戏只有区区两位女主角而已，如果 Mink 有意赶工的话三个月就能摆上货架。

促成 INO 与 Mink（实际上是 M de PINK）这次合作的原因有好几个，情谊只占了很小的一块比重。INO 离开后 Mink 原画师后继乏人是一个原因，加之他离开后一年里的大活跃，重新引起了 Mink 的关注。Mink 持续好几年的游戏销量疲软也是一个重要原因，2004 年被寄予厚望的『夜勤病栋 贰』居然只销出去一万套出头，同一年里赶工出来的『夜勤 叁』更是跌到万套以下，令阿比留开始怀疑人生。Mink 想在 INO 身上再试试运气的想法并不难理解。与此



▲『きみはぐ』中胸围最大的芹泽圆佳，也不过才 88cm 而已



游戏里是“看不到原画的”。这是一个伪命题，所有的 Galgame 成品里都看不到原画，原画与 CG 之间还隔着好几道工序。但很多游戏品牌会刻意放大原画师的存在感，比如在宣传资料里放一些未上色的线稿来彰显原画师的实力。但 Mink 几乎不会这样做，不知道阿比留是不是一直对竹井正树耿耿于怀，总之他不想让原画师的存在凌驾于品牌之上。原画师们被打压多年，所以像森田和明、INO 这些人都是在与 Mink 撇清关系以后才陆续发表个人画集。在 Mink 时期 INO 有过好几次一人肩挑原画和上色的经历，但他坦言当他作为外注画师返回 Mink 时，老东家并不让他插手太多原画以外的活，他一下子变得十分“轻松”，Mink 对色指定、上色、CG 制作整套工作都有驾轻就熟的流程，精明的社长似乎只想善加利用 INO 在制作其他公司的游戏时吸收的新经验，因此尽管『しすたー・すきーむ』女主角只有两位，CG 数量倒是对得起游戏的大作价格。报酬当然是按照原画数量计算的，钱是没有少赚，但想借作品提升自己知名度的算盘在 Mink 这里原本就行不通，更不用说游戏其实卖得不好，压根就没有上榜。

这次合作其实足以让 INO 认清很多事，自立门户有自立门户的生存方式，劳资双方都本着专业精神做事，一切以结果的优劣来衡量，“交情”二字不过是场面话罢了，服务了十年之久的 Mink 社尚且如此功利，才合作过一两部游戏的 Liquid、裸足少女这些品牌就更没有理由跟 INO 谈交情了，到头来他还是要不断寻觅下一个工作机会，等待未知的成功有朝一日会降临到自己头上。INO 后来又跟 Puzzlebox、WINTERS、CALIGULA 等多个品牌合作过，但都表现平平不值一提。时间到了 2007 年，机会却在不知不觉中降临了。

这次找上门来的是关东地区响当当的中坚品牌 Frontwing。Frontwing 跟拔 GAME 圈子本来是没什么交集的，找上 INO 的理由其实很简单，他的画风跟 Frontwing 的当家原画师フミオ有几分相似，尤其是又圆又亮的眼珠。当然这只是一个美丽的巧合，INO 与フミオ也没有任何交集，而且 INO 眼睛的画法除了圆和亮以外没有特别固定的风格，每部作品，甚至每个角

▲纯爱题材的『きみはぐ』没有给巨乳绘师 INO 提供什么发挥的余地，却是他生涯中销量最好的游戏之一

同时，INO 自己也遇到了棘手的瓶颈。在 2004 年风光表象的背后，其实是令人难以启齿的游戏销量。INO 经手的三部新作竟无一打入年度销量前 100，诚然那一年业界被一部叫『Fate/stay night』的游戏搅得天翻地覆，很多厂商的新作销量都缩水严重，但像 TONY、佐野俊英、八宝备仁等一些卖点与 INO 类似但名气更大的欧派画师都努力帮助游戏销量破万，这样一比较下来 INO 号召力上的弱势就很明显了。2005 年 INO 凭借『オシオキ Sweetie』11000 多套的销量重返榜单，但这也仅仅是他在 Mink 时期个人成绩的八折而已。逆水行舟，不进则退，业界的生存状况确实很残酷。所以当『しすたー・すきーむ』的新作企画摆在 INO 面前时，他完全没有理由推辞，甚至可以说他是做好了要做出一些牺牲的准备才接下这份工作的。此话又怎讲呢？

Mink 有原画师不留名的传统，笔者早就提到过。这种古怪的传统既与阿比留社长的个人尊严有关，又与 Mink 的经营策略密不可分。Mink 奉行的是“CG 至上”的方针，简单来说就是在人设、原画、CG 三者中最看重 CG，人设次之，原画最轻。有一种看法认为在 Mink 的



色瞳孔的大小，高光的点法可能都略有差异，唯独圆和亮这两点不变，恰好就被 Frontwing 给看中了。INO 拿到的游戏叫『きみはぐ』，在 Frontwing 的系谱里不太出名，但即使在这样一部游戏里INO也没有多少可以自由发挥的余地，这位第一次合作的外注画师只能尽量照着企画案来画。五位女主角里胸部最大的是 88 公分的 G CUP，与冬風しずね比起来简直不值一提，而且连开车的事件 CG 对方都要求“尽量用传统体位”。INO 自有他作为欧派画师的尊严，不会完全按照 Frontwing 的纯爱套路来，也设计过个别像 G CUP 女主角双乳抵住玻璃窗乳汁飞溅的名场面（虽然不科学，但只要玩家买单并无不可），但委托方给他的自由度也仅仅局限于芹泽圆佳这一条角色线而已，算是给平淡无奇的料理加了点香辛料的程度罢了。然而就是这样一部 INO 个人色彩极淡的作品在 2007 年的销量榜上却高居前 20 之内，完胜他之前画过的所有拔 GAME，难道这就是恋爱 AVG 与拔 GAME 的差距吗？也未见得。差距其实主要体现在品牌的知名度上。从某种程度上说拔作比一般题材的 Galgame 更吃重原画，但 Frontwing 能捧红フミオ和空中幼彩等人，Mink 和裸足少女却捧不红 INO，原因何在？Frontwing 的品牌知名度远胜裸足少女、Liquid 之流是其一，Frontwing 不会像 Mink 一样故意打压原画师，而是给画师提供一个稳定的发展平台是其二。把十年的美好青春交付给 Mink 这样一家轻视原画的公司，离开后又不得不在品质参差不齐的各种品牌间颠沛流离，多年来始终缺乏一个稳定的发展平台，既无法靠个人实力左右游戏的销量，也无法通过品牌知名度的上涨来提高个人的知名度和业界地位。这才是 INO 沦落为“不遇绘师”的本质！



拔 GAME 的原画师并不会有低人一等的感觉，对比 TONY、八宝备仁、佐野俊英等人的发展轨迹来看，到了某个阶段他们都拥有了各自的专属品牌，有人还自己当起了老板。有了相当大的自由度，画师尽可以去雕琢自己的画风，放大受玩家欢迎的个人特点，这时欧派画师便有了用武之地。反观 INO 的业界历程，尽管在 2005 年的『オシオキ Sweetie』里已经奠定了“INO= 巨乳”这一风评的基调，但当裸足少女再次与他合作，重新启用冬风しずね这一大杀器时已经是七年后的『「彼氏いない歴＝年齢」じゃ、どうしてイケナイのよ！？～聖トレア学園恋愛禁止令～』，七年后品牌的延续性和画师口碑早已荡然无存，所以 INO 不断面临从零开始的艰难局面。INO 几乎每一次都拼尽全力，以自己的全部经验和技艺为筹码在赌一次成功的机会。偶尔他的付出会得到额外的回报，但大多数情况他得到的只有酬劳而已，就像是『灰色的果实』系列这么重要的作品，Frontwing 确实没有忘记曾有过愉快合作经历的 INO，把他也拉进了开发团队中，但这位客将分得的戏份只不过是区区“事件 CG 设计协力”及“一部分原画”（而且据说画的不是角色，而是游戏里出现过的动物……），这样的待遇该说是喜？还是悲呢？

48 岁还奋斗在黄油原画的第一线，我们看到的是老将 INO 的坚持，更应该体会到他作为“不遇绘师”所饱尝的辛酸。那些游戏中不可思议的欧派曾给我们带来过多少躁动和愉悦，所以诸君，如果你们喜欢奶子，请多多声援这位已经进入职业生涯暮年的旷世“不遇绘师”吧。▲

▲在『相机少女』这本MOOK中INO所画的佳能EOS 5D系列与他笔下少女的欧派一样，“又大又沉”



『Fate/Grand Order』Servent scanning record part XV.
You don't know the power of money side!

不氪金你真的可以变强（十五）

『Fate/Grand Order』法兰西之恋

■文/岩烧碳渣 ■责编/如月千华 ■美编/三白

Chevalier D'Eon
骑士迪昂

职阶	Saber	HP	2121 / 13256	ATK	1460 / 8765	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 2Hits	2 枚各 2Hits	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	心眼（真）C	8 回合	初期	赋予自身回避状态 (1 回合)										
				赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	8%	8.8%	9.6%	10.4%	11.2%	12%	12.8%	13.6%	14.4%	16%
	自己暗示 A	7 回合	灵基再临 [1]	解除自身弱体状态										
				赋予自身弱体耐性大提升 [Lv.](3 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
	麗しの風貌 C	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身目标集中状态 [Lv.](3 回合)	100%	120%	140%	160%	180%	200%	220%	240%	260%	300%
				HP 回复 [Lv.]	1000	1150	1300	1450	1600	1750	1900	2050	2200	2500

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 C	自身弱体耐性提升：15%
	騎乗 B	自身 Quick 性能提升：8%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	フルール・ド・リス 百合の花咲く豪華絢爛	C	对军宝具	Arts		
	概率赋予敌全体魅惑 (1 回合)< OC 概率 UP>	10%	20%	30%	40%	50%
	赋予敌全体攻击力下降 [Lv.](2 回合)	10%	20%	25%	27.5%	30%
	赋予敌全体攻击力下降 [Lv.](2 回合)	10%	20%	25%	27.5%	30%



关于角色

全名夏尔－热纳维耶芙－路易－奥古斯特－安德烈－蒂莫泰·迪昂·德·博蒙（法语：Charles-Geneviève-Louis-Auguste-André-Timothée d'Éon de Beaumont），是法国历史上有名的外交官和间谍，同时也是人类历史上有名的性别不明者。1749 年，21 岁的迪昂于巴黎马萨林学院毕业，获得法学博士学位。24 岁时发表了一篇关于法国金融财政的论文，在学术界引起很大震动，从而受到国王路易十五的关注。1756 年，迪昂加入了路易十五组建的未被政府承认的间谍秘密网络——“国王的秘密”。随后为了遏制英俄同盟，迪昂出访俄国，为了接近伊丽莎白女皇（伊丽莎白·彼得罗芙娜），迪昂化名“丽娅·德·博蒙（Lea de Beaumont）”成功接近女皇，开始了女装生涯。俄国之行后，迪昂一直作为特命全权大使在伦敦为法王刺探英国的情报，但因为政治排挤以及各种原因，迪昂只能把持着法王的把柄，确保着英国公众的同情，在伦敦过着政治流亡的生活。这时候八卦的英国民众开始发威了，他们在伦敦证券交易所开始交易迪昂真实性别的赌券，虽然因为迪昂拒绝验身而不了了之，但随后迪昂为了重返法国被迫承认自己是女性，并交出有关“国王的秘密”的文件。可惜法国已经容不下他了，迪昂只得又回到英国。最后迪昂一直被迫穿着女装，直到 81 岁病逝于伦敦。为迪昂验尸的医生公布他在解剖学上的性别确实是男性，还在英国引起了轩然大波。

迪昂剑术高超，“七年战争”中曾作为龙骑士队长英勇战斗，更在战后获得了圣路易勋章，被封为“骑士”(Chevalier)，这也是他被称为“骑士迪昂”的由来。在英国期间，他曾多次参加剑术比赛赚取外快。1787 年，已经 59 岁的迪昂，穿着洋装，提着厚重的裙子，七连突刺大败英国年轻天才剑士德·圣乔治骑士，被震惊的英国群众称为“欧罗巴剑圣”，其剑术高超可见一斑。

型月世界观下的迪昂，拥有固有技能“自我暗示”，能够改变肉体变化为男性或者女性。另一方面他的“筋力”的 Rank 竟然是 A！要知道 Fate 系列里各种肌肉男比如斯巴达克斯、列奥尼达、大流士三世筋力等级也是 A，看着迪昂这细细的胳膊，又没有魔力放出的辅助，如何达到 A 等级实在是耐人寻味。

在 FGO 中第一部主线第一章登场，与玛丽王妃有互动。历史上迪昂也确实与玛丽认识，1777 年迪昂被迫承认自己是女性得以回到法国，但路易十六命令迪昂必须女装，还为他举办了永久女性的仪式。这时 22 岁的年轻王妃玛丽对“身为女性”的迪昂非常同情，还为迪昂购置了不少漂亮的女装（参见羁绊等级 10 礼装“王妃の贈り物”卡面）。

角色解析

宝具没伤害，ATK 不高，精于防守的 Saber。招牌技能“麗しの風貌”配合“心眼（真）”能够硬接敌方宝具。是目前游戏中最高罕的“坦克”角色（三藏等高星从者的目标集中效果只有 1 回合所以不算），所以技能请优先练满“麗しの風貌”增加回血量和减少冷却时间。另一大特点，因为性别是“？”，所以不会被所有指定性别的负面效果影响。但自己也无法得到己方指定性别的增益效果，唯一例外的是黑胡子“紳士的な愛”，黑胡子绅士你让我们说你啥好。



Tawara Toda
俵藤太

职阶	Archer	HP	1764 / 9800	ATK	1306 / 7032	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 1Hits	2 枚 各 3Hit	1 枚 各 2Hits	5Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
龍神の加護 C	8 回合	初期	赋予自身 Buster 提升 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
			HP 回复 [Lv.]	1000	1100	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	2000
矢避けの加護 C	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身闪避状态 (2 次)										
			赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	7%	7.7%	8.4%	9.1%	9.8%	10.5%	11.2%	11.9%	12.6%	14%
無尽俵 EX	7 回合	灵基再临 [3]	赋予己方全体 HP 最大值提升 [Lv.](3 回合)	1000	1100	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	2000

职阶技能

技能名	效果
対魔力 C	自身弱体耐性提升：1 把 %
単独行動 B	自身暴击威力提升：8%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
なむはちまんだいぼさつ・このやにかごを 八幡祈願・大妖射貫	B	对人宝具	Buster		3Hit
赋予自身〔魔性〕特攻 (1 回合)< OC 效果 UP>	50%	62.5%	75%	87.5%	100%
给予敌全体强力攻击 [Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%



关于角色

日本平安时代中期的武将，又名藤原秀乡。俵又能写成“田原”，“藤太”则能引申为“藤原氏之长（太郎）”的意思。他是日本现今人数最多（190 多万人）的姓氏“佐藤”的始祖，子孙更有结城氏、田沼氏、龙造寺氏、立花氏等名门，秀乡流更是作为日本古代武家名门享誉后世。他的传说在『古事谈』、『今昔物语』以及『太平记』里都有所提及，内容基本是围绕近江国三上山的大百足退治传说、下野国宇都宫的百目鬼退治传说以及讨伐平将门叛乱这三件事，但细节各有不同，部分内容甚至还有矛盾的地方。

型月世界观下的俵藤太在 FGO 中首次登场，于主线剧情第一部第六章中出场，人物背景跟历史差不太多。平安时代中期的某一天，藤太经过一条桥，但桥上有一条沉睡的巨蛇阻塞了通路，许多行人畏惧不已，不敢上前，但俵藤太却面不改色地踩着大蛇的身子过了桥。当晚，大蛇化为女性前来造访俵藤太，表明了自己是龙神一族的身份，请求俵藤太帮忙剿灭一直困扰族人的大蜈蚣。大蜈蚣身长足以绕着全高 432 米的三上山七圈半，俵藤太将唾液吐在箭上，向八幡神献上祈祷，终于精彩地击退了大蜈蚣。为了感谢藤太的贡献，龙神一族给予了他“会涌出无尽大米的草袋（無尽俵）”以及拥有“能够弹开箭矢的硬度，并能让箭矢惧怕铠甲自动避开（避来矢）”特性的铠甲。其中，“無尽俵”在俵藤太英灵化之后，似乎是需要补充库存的样子（结果并不是无尽的嘛），但似乎能配合同样是龙神授予的“能够做出想吃的菜的锅”的宝具，能倒出各种肉类蔬菜海鲜，非常实用，适合各类吃货 Master。靠着龙神授予的这些宝具，藤太又成功地击退了百目鬼。后来在与身为不死身魔人的平将门的战斗中，龙神一族还曾出来援助已经改名藤原秀乡的高龄俵藤太。最终再临的卡图上出现的女性，推测就是龙神一族之女。

俵藤太使用的武器，是一把平时需要 4 人才能拉弯，然后 1 人去完成上弦的刚弓，宝具“八幡祈願・大妖射貫”表现的就是藤太射杀大蜈蚣时候的情景。其他武器还有 Quick 指令卡时使用的刀“蜈蚣切”和“赤地錦包毛抜形太刀”，这两把刀目前都供奉在伊势神宫里。当然，在 FGO 里还有一件武器，那就是 Buster 指令卡用来扔出去的米袋 Orz。在日本一米袋重量是 60kg，扔出去那妥妥的就是质量兵器啊。当然 60kg 的标准是在明治时期之后定下的，平安时代差不多应该是 30kg 的样子，但也足够能称为质量攻击了。

角色解析

低星从者中比较少有的全体宝具 Archer，魔性特攻范围比较狭窄，大部分是杂兵。技能上“無尽俵 [EX]”比较有特色，能够给全体己方提高 HP 上限，变相回血，而且技能冷却时间只有最低只有 5 回合，是一个很优秀的团队强化技能。但值得注意的是，这个回复效果并不会被“提高回复量”的效果增益，在搭配礼装或者使用某些技能的时候需要记得这点。除了库夫林之外另一位拥有“矢避けの加護”技能的挂逼，但是闪避次数减少了一次。综上所述，两个回复技能，一个闪避加防技能，让俵藤太生存能力优越，辅助能力也不错，但狭窄的特攻范围限制了他的输出，如果缺少阿拉什之外的弓阶光炮，可以一练。



Kiyohime
清姬

职阶	Lancer	HP	1899 / 11870	ATK	1489 / 8936	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚 各 6Hits	1 枚各 2Hit	2 枚各 2Hits	5Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	情熱の炎夏 A	7 回合	初期	赋予敌全体暴击发生率下降 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
	水浴転身 A	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
	恋の追跡者 A	7 回合	灵基再临 [3]	赋予敌单体防御力下降 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
				赋予敌单体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	20%									

职阶技能	技能名	效果
	狂化 EX	自身 Buster 性能提升：12%
	対魔力 D	自身弱体耐性提升：12.5%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	どうじょうじかねひゃくはちしきかりゅうなぎ 道成寺鐘百八式火竜薙	A	对人宝具	Buster		6Hit
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
	概率赋予对象技能封印 (1 回合)	150%				
	赋予对象烧伤 (5 回合)< OC 效果 UP>	500	1000	1500	2000	2500

关于角色

于夏季泳装活动中出场的泳装版的清姬。是截至截稿前所有泳装从者中，唯一星级获得提升的（3 星升 4 星）从者，自身属性除了魔力之外也相应地提升了不少。虽然变更了职阶成了 Lancer，但幸运有 A+ 哦！而且 Berserker 清姬的职阶技能“狂化 [EX]”竟然还跟着过来了，看来这也是一位自带狂化的主（其他还有剑阶元帅吉尔·德·雷）。

清姬的故事来自安珍清姬传说，角色背景以前介绍 Berserker 清姬的时候已经介绍过了，这里就不重复了。不管 Master 是男是女，清姬都会当成安珍大人一样爱慕，跟歌剧魅影（大家都是克里斯蒂娜）、布伦希尔德（你们都是西格鲁德）以及罗慕路斯（你全家都是罗马）三人可以组成 FGO 盲人四天王。虽然看起来是一位极为病娇的角色，但其实清姬本体对于 Master 开后宫还是比较宽容的，但如果 Master 想要进入别的角色的个人线路，或者背着清姬对其他角色说了带有强烈爱意的话语的话，那就会触发清姬“安珍说谎”的开关，这种时候，诸位 Master 就请消耗一条令咒去摆平吧（耸肩）。

泳装清姬的宝具名是“道成寺鐘百八式火竜薙”，老一辈玩家估计会立刻联想到一个角色，没错，就是『拳皇（THE KING OF FIGHTERS）』里的草薙京。这个宝具名字确实跟草薙京的“裏百八式·大蛇薙”很像，而且，草薙京还另有一招“伍百弐拾四式·神塵”，会在发招时大喊“俺からは逃げられねえんだよ！（别想从我手边逃走！）”。其实，原因大概是草薙京的招式设计取材自安珍清姬传说的缘故吧。因为清姬烧死安珍的道安寺里的那口大钟，一直有着除夕夜里敲响可以驱除百八烦恼的传说。说回宝具来，虽然宝具名跟草薙京的招式名很像，但表现的内容却没什么相干，演出方式比较像的应该是『月华剑士』里的一条明的招式“劾鬼·清姬”，嗯，这招也是取材自安珍清姬传说的，像才比较正常吧。

这次泳装清姬官方还玩了一手小彩蛋。那就是如果玩家在选泳装清姬指令卡的时候，顺序正确的话会出现发音“あい！”、“して！”、“まーす！”（我！爱！你！）。这个梗出自泳装清姬羁绊 10 后获赠的特殊礼装“砂浜ラブレター（恐怖）”，卡图是清姬写满了一整个沙滩的“あい！”、“して！”、“まーす！”，场面非常惊悚。但这个彩蛋也被一些玩家玩坏了，那就是非正确顺序按指令卡，会出现“あい！”、“まーす！”、“して！”、“まーす！”，翻译过来就是“我玩偶像大师！”，嗯这个广告打得不错。



题外话，其实清姬是 FGO 原创从者中，出场最早的一位。因为早在 2015 年型月愚人节搞事活动里，玉藻前发的推特附图里，就出现了狂阶清姬灵基再临 [1] 的设计线稿。这也能看出 FGO 这款手游大概从什么时候开始企划的。



角色解析

BBAQQ 枪阶标准配卡，因为有“狂化 [EX]”在所以 Buster 性能比较高，而且 Buster 指令卡的 Hit 数很高，适合将 Arts 和 Quick 放首位让 Buster 积攒 NP 或者暴击星。技能“水浴転身”能进一步强化 Buster 性能，还有技能“恋の追跡者”降低防御，使得泳装清姬单体杀伤能力非常不俗。如果你缺少高星级 Buster 单体宝具的 Lancer，泳装清姬会是其中一个值得投资的选择。

Marie Antoinette
玛丽·安托瓦内特

职阶	Rider	HP	1975 / 12348	ATK	1382 / 8293	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚 各 1Hits	2 枚各 1Hit	2 枚各 2Hits	3Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
魅惑の美声 C	9 回合	初期	概率赋予敌单体魅惑 [Lv.](1 回合)	50%	53%	56%	59%	62%	65%	68%	71%	74%	80%
麗しの姫君 A	8 回合	灵基再临 [1]	赋予自身无敌 (3 次)										
			赋予自身每回合 HP 回复 [Lv.](5 回合)	200	240	280	320	360	400	440	480	520	600
神の恩寵 B	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身精神异常弱体赋予成功率提升 [Lv.](3 回合)	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%
			自身 HP 大回复 [Lv.]	1000	1150	1300	1450	1600	1750	1900	2050	2200	2500

职阶技能

技能名	效果
対魔力 C	自身弱体耐性提升：15%
騎乗 A+	自身 Quick 性能提升：11%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
ギロチン・ブレイカー 百合の王冠に栄光あれ	A	对军宝具	Quick		5Hit
给予敌全体强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
己方全体 HP 回复 <OC 效果 UP>	500	1000	1500	2000	2500
解除己方全体弱体状态					



关于角色

与路易十六在法国大革命中一同走上处刑台的王后，原奥地利公主，是神圣罗马帝国皇帝弗兰茨一世与皇后兼奥地利大公波西米亚及匈牙利女王玛丽亚·特蕾西亚的第十五个孩子（最小的女儿，她还有一个弟弟）。很多人可能会错以为，按照西方命名法玛丽是名字而安托瓦内特是姓。但其实这是欧洲很常见的复合名，也就是说“玛丽·安托瓦内特”才是正确的名，而姓则是完整姓名“Marie Antoinette Josepha Jeanne de Lorraine d'Autriche”中的“de Lorraine d'Autriche”这部分，完整姓名中玛丽亚（Marie）是纪念圣母玛丽亚，安托瓦内特（Antoinette）是纪念帕多瓦的圣安东尼，约瑟芬（Josepha）是纪念她的哥哥约瑟夫大公，约翰娜（Jeanne）是纪念传教士圣约翰。啧，欧洲人起名真麻烦……

因为是“没有面包吃为何不吃蛋糕？”名句的创造者，所以很多玩家都爱称她为“蛋糕”。但其实这句话玛丽王后本人并没有说过。原句被记载在卢梭的『忏悔录』里，一位大公夫人面对“农民已经没有面包吃了”的发言，回了一句“那就吃布里欧修（Brioche）吧”。布里欧修是一种非常著名的法国面包，现代法国人经常把布里欧修当作酥皮点心或者做成甜点享用，但在大公夫人说这句话的 1740 年左右，这种法国面包的主要材料是二级小麦，夫人的意思是节省小麦粉，虽然有点缺乏常识，但并非恶意。而到了玛丽王后末期的 1793 年左右，愤怒的人民要找理由去谴责她，于是一句本和她不相干的话就被强加在了可怜的玛丽王后身上。另外还有她奢侈无度，有“赤字夫人”称号的故事，这些也已经被证明是路易十五的情妇杜芭丽夫人因为嫉妒而散布的恶意中伤。

型月世界中的玛丽王后的故事跟现实差别不大，跟其他几个在主线故事第一部第一章中登场的法国角色：骑士迪昂、莫扎特、处刑人桑松都跟历史上一样有所互动。比如曾经赠与迪昂女装、7 岁时被 6 岁的莫扎特索吻、被处刑前因为踩到桑松脚而说了最后的遗言“对不起我不是故意的（Pardonnez-moi, monsieur. Je ne l'ai pas fait expr è s）”。人物造型上也有着法国特征，当然我们不是指如此现代的衣装，而是那顶大帽子。很多人都觉得玛丽头顶大帽子很像舰娘里的 WO 酱，但这种大帽子在当时的法国王室中非常流行，而玛丽就是引领潮流的先驱者，当然史实设计没这么时髦就是了。顺带一提，灵基再临 [3] 卡图中的玛丽会换上一身白衣，而她当时走上处刑台的时候，就是白衣白帽的姿态……

再来个题外话，历史上的玛丽跟卡图也是一样的体型，飞机场。所以当玛丽在赏月活动中自称“营养都会供给胸部”“吃多少胸部长多少”时，周围一片惊愕。

角色解析

拥有目前 FGO 中最强悍的生存技能“麗しの姫君”，无敌 + 持续回血配合大幅回血的“神の恩寵”让玛丽成为不死小强。宝具虽然伤害不高但能全体回血而且能够立刻解除 Debuff，很适合配合贞德、枪狐之类的麻烦鬼。但 Arts 指令卡的 NP 效率在 FGO 的大量从者中可以排名倒数，不过 Quick 卡的 NP 增加数值还不错，可以有意识地多使用。作为敌人出现超级棘手，特别是无敌连发，让无数玩家胆寒。



Wolfgang Amadeus Mozart
莫扎特

职阶	Caster	HP	1425 / 7129	ATK	944 / 5195	罕贵度	☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hit	3 枚各 1Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
音楽神の加護（偽）EX	7 回合	初期	赋予己方全体 Arts 性能提升 [Lv.](1 回合)	22%	24.2%	26.4%	28.6%	30.8%	33%	35.2%	37.4%	39.6%	44%
芸術審美 B	7 回合	灵基再临 [1]	赋予敌单体〔Servant〕宝具威力下降 [Lv.](1 回合)	9%	9.9%	10.8%	11.7%	12.6%	13.5%	14.4%	15.3%	16.2%	18%
小さな夜の曲 EX	8 回合	灵基再临 [3]	获得大量暴击星 [Lv.]	20	23	26	29	32	35	38	41	44	50

职阶技能

技能名	效果
陣地作成 B	自身 Arts 性能提升：8%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
レクイエム・フォー・デス 死神のための葬送曲	B	对军宝具	Arts		–
概率赋予敌全体 [Lv.]	60%	70%	75%	77.5%	80%
攻击力下降 (3 回合)	20%	25%	30%	35%	40%
防御力下降 (3 回合)	20%	25%	30%	35%	40%
赋予敌全体诅咒 (3 回合)< OC 效果 UP>	500	1000	1500	2000	2500

关于角色

欧洲最伟大的古典主义音乐作曲家之一，35 岁就英年早逝，留下的重要作品囊括了当时欧洲所有的音乐类型。但这样一位著名的作曲家，到了型月世界里，竟然是个满口荤段子的“人渣”？估计很多人会无法接受吧，不过……这确实是有据可考的。

莫扎特生前曾与大量的女性保持着书信联系，在这些现存的书信中，经常可以看到大量的“粗鄙之语”，比如什么“好想将屎塞满你鼻孔”“我要用大便涂满你的床铺”之类的。跟他后来的妻子康丝坦兹（Constanze）热恋期间的书信内容就更为黄暴了，各种鸡飞蛋打，鸟兽齐飞。更疯狂的是莫扎特竟然还将这些内容作成曲了，1782 年莫扎特一口气写了 6 首卡农，都是“粗鄙之语”。其中 K.231 (382c) 曲名为『Leck mich im Arsch』，意思是“来舔我的屁股”，歌词里更是睾丸睾丸地连唱。以至于后来出版时让出版社难堪不已，最后无奈将此曲改名『Laßt froh uns sein（愉快地生活吧）』，歌词删到只剩 1 句，才得以出版。你看，满口荤段子，跟几乎 200 位女性保持暧昧关系，“人渣”之名名副其实。

在 FGO 里，莫扎特于主线剧情第一部第一章中首次登场。宝具为“献给死神的安魂曲”，这名字一看就是取自莫扎特去世前仍在创作中的名作『安魂曲』。说句题外话，2006 年版『Fate/Stay night』川井宪次创作的原声碟中，『英霊鎮魂』一曲就是照搬自『安魂曲』中其中一节的。

在型月世界里，莫扎特有着生前为了理解恶魔的音乐，稍微接触过魔术的设定，所以登场职阶是 Caster，但实际是否能使用多少魔术这还是个迷。而且，关于莫扎特还有一个隐藏设定，那就是在莫扎特的“羁绊故事・二”里，有一句“像传说的那样与所罗门的魔术有很深的渊源”。这里 FGO 刚开始运营之时玩家们并没有注意到是什么意思，但随着主线第一部剧情进行到第四章，“所罗门”出现，之后的“Saber Wars”活动中，彗星级副本里莫扎特顶着“安度西亚斯（Amduscias）”的名号出现了。安度西亚斯是什么？是所罗门 72 柱魔神中与音乐有关的魔神柱。当然，活动当时，玩家们也都只把名字当捏他，并没有在意。最后在主线第一部最终章里，莫扎特突如其然地来了句“其实我跟这些家伙（魔神柱们）有点缘呢，（中略）但幸运地是我早就将灵魂卖给音乐了，所以安度西亚斯就由别人代替了”。玩家们瞬间吓尿了，原来莫扎特之所以是代表着拯救世界的“星”属性，是因为他没有变成魔神柱就是相当于拯救世界啊！这伏笔竟然埋得那么远！最后，魔神柱安度西亚斯只是被情报室提到了一下名字，于最终章里一笔带过了。实际变成安度西亚斯的是谁？安度西亚斯最后怎样了？剧本并没有交代，还需等待后续的剧情。



顺带一提，莫扎特灵基再临 [3] 后会戴上面具，这个面具之后被各种从者拿来在不同活动里使用，现在都快凑齐“假面战队”了。



角色解析

1 星的 Caster，宝具为 Debuff 类，无伤害。通过角色强化副本可以获得神技“小さな夜の曲”，1 级即可获得 20 暴击星，点满了可以获得可怕的 50 暴击星。瞬间让莫扎特在暴击队中占据了一个席位，适合带上登场获得 20 星的“ゴールデン捕鯉魚図”礼装放在替补，暴击星不够时换上场打一波爆发，下一回合再“突然奏曲”继续爆发。也可以带上拉仇恨礼装放替补换上场“突然奏曲”然后迅速退场不拖输出。

Shuten Doji
酒吞童子

职阶	Assassin	HP	1881 / 12825	ATK	1853 / 11993	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hits	2 枚各 3Hit	2 枚各 4Hits	6Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	果実の酒気 A	9 回合	初期	概率赋予敌全体魅惑 (1 回合)	60%									
				赋予敌全体防御力下降 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
	鬼種の魔 B	7 回合	灵基再临 [1]	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
				赋予自身宝具威力提升 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
	戦闘続行 A+	9 回合	灵基再临 [3]	赋予自身再起 [Lv.](1 次・5 回合)	1200	1350	1500	1650	1800	1950	2100	2250	2400	2700

职阶技能	技能名	效果
	気配遮断 C	自身暴击星出率提升：6%
	神性 C	赋予自身伤害加成：150

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	せんしばんこう・しんぺんきどく 千紫万紅・神便鬼毒	B	对军宝具	Arts		1Hit
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	450%	600%	675%	712.5%	750%
	赋予敌全体弱体耐性下降 (3 回合) 赋予敌全体攻击力下降 (3 回合) 赋予敌全体防御力下降 (3 回合) 赋予敌全体宝具威力下降 (3 回合) 赋予敌全体暴击发生率下降 (3 回合)	10%				
	赋予敌全体技能封印 (1 回合)					
	赋予敌全体中毒 <OC 效果 UP>	1000	2000	3000	4000	5000



关于角色

大江山酒吞童子与玉藻前以及铃鹿山大狱丸并称为“中世纪日本三大妖怪”之一。这三大妖怪，玉藻前大家比较熟，『Fate/EXTRA』里首次登场，而大狱丸也已经在『Fate/EXTRA CCC FoxTail』里登场。酒吞童子的出处众说纷纭，有说是伊吹山伊吹大明神（八岐大蛇）和人类的孩子，也有说是户隐山（九头龙）的天赐之子。但无论是哪种说法，她都是龙神的孩子，所以在 FGO 里，自然也拥有“龙”属性。当然民间传说里，酒吞童子多以男性姿态出现。而茨木童子则是他的心腹部下，同时在某些传说中也是酒吞童子的孩子和恋人（茨木童子一般默认为女性）。酒吞童子以丹波国的大江山为据点，不时地骚扰着都城。京都的年轻人和公主相继失踪，据安倍晴明占卜得知是酒吞童子所为。最后武人源赖光与手下“赖光四天王”，伪装成修行僧拜访了鬼族据点。在酒宴上，源赖光让酒吞童子他们饮下毒酒，趁着熟睡时袭击了酒吞童子，将之处斩。

FGO 里于“罗生门”茨木童子讨伐活动中首次登场，但其实之前在“Saber Wars”里就被金时提起过了。在 FGO 剧情里，大江山的鬼之首领变成了茨木，而酒吞只是茨木的客将。

非常喜欢喝酒，非常喜欢撩金时，非常喜欢撩 Master，非常喜欢玩萨塔尼亚……哦不，玩茨木。根据幕间物语讲述，酒吞曾经为了喝遍天下美酒，还曾远渡中国大陆。宝具“神便鬼毒”也是酒，而且是当时金时他们讨伐酒吞时让酒吞喝下的能够封印酒吞能力的神酿造的酒，能将杀害自己的酒拿来当宝具，该说酒吞童子心大呢还是神经大条呢？灵基再临 [3] 之后，卡图里酒吞手上的酒杯会变成剑，但手上还是拎着提灯，果然还是要喝酒啊。值得一提的是，据画师本庄雷太（RAITA）所述，卡图里酒吞的剑和腰间的酒葫芦瓢箪，都是以日本正仓院里的绀琉璃杯为设计原型的（绀琉璃杯是日本奈良时期的宝物，1 世纪末期从西亚传入的蓝色玻璃杯，杯身有着龟甲状的环纹装饰。韩国松林寺里也供着外形类似的玻璃舍利杯，不过颜色是绿色的）。酒吞卡图里端着的葡萄和桃子，则应该是出自『古事记』里，伊邪那岐从黄泉国逃出时，面对女鬼们的追赶，变出葡萄扔出桃子拖延时间的典故。至于为何跟酒吞有关系，大概因为酒吞童子是“女”鬼的原因吧。

因为是真正的鬼，所以魔力值非常高（A+）。又因为曾经在被金时斩首后头颅依然不折不挠地袭向源赖光，但被神明赐予的盔甲所阻止。所以耐久 Rank 有 B，而且还有着技能“战斗续行”。

角色解析

拥有全体攻击宝具的少见 Assassin，同时也是少见的辅助型 Assassin。全体控制与防御大幅下降，自身战斗续行，自带宝具威力提升，宝具封印技能、降攻降防、赋毒瞬间完成，是 Assassin 里的豪杰。不过宝具 Debuff 看起来一大片好像很厉害，但实际效果不强。配卡 BAAQQ 也让 Quick 卡减少使得本职打星工作变差。不过 Arts 宝具以及 Arts 卡多非常适合蓝卡队发挥，让酒吞在其他方面找到出路。技能“鬼種の魔”能够让宝具威力提升效果持续 3 回合，使用起来非常便利。



Minamoto Yorimitsu 源頼光

职阶	Berserker	HP	1980 / 13500	ATK	1786 / 11556	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 1Hits	2 枚各 4Hit	1 枚各 3Hits	5Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	無窮の武練 A+	7 回合	初期	赋予自身暴击星集中度提升 [Lv.](3 回合)	3000%	3300%	3600%	3900%	4200%	4500%	4800%	5100%	5400%	6000%
	魔力放出（雷）A	8 回合	灵基再临 [1]	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
				赋予自身闪避 (1 回合)										
	神秘殺し A	8 回合	灵基再临 [3]	赋予自身〔魔性〕特攻 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
				赋予自身〔持有天或地之力的 Servant（拟似 Servant、半 Servant 除外）〕特攻 [Lv.]	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 D	自身弱体耐性提升：12.5%
	狂化 EX	自身 Buster 性能提升：12%
	騎乗 A+	自身 Quick 性能提升：11%
	神性 C	赋予自身伤害加成：150

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ごおうしょうらい・てんもうかいかい 牛王招雷・天網恢々	B++	对军宝具	Buster		7Hits
	赋予自身暴击星出率提升 (1 回合)< OC 效果 UP>	100%	150%	200%	250%	300%
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%

关于角色

日本平安时期的著名武士，继承了父亲满仲所创立的源氏武士团，和同为勇将的三弟源赖信（河内源氏）共同打下了清和源氏兴隆的基础，源义家、源赖政、源义仲、源赖朝、源义经等名将后代辈出。此外在『御伽草子』『今昔物语』等著作中，他成为了退治鬼怪的人物代表，率领麾下“赖光四天王”渡边纲、卜部季武、碓井贞光、坂田金时四处斩妖除魔为民除害。

在 FGO 中于活动“天魔御伽草子 鬼ヶ島”中限定实装，刚实装时，声优一栏写着田中理惠，但之后官方立刻更新修正回了户松遥。其他问题还有每逢源赖光放宝具，都会有数秒的白屏时间（根据玩家游戏设备的配置高低，时长有差异）官方在 2016 年 11 月中旬的升级后，才解决了这个问题，算是目前为止出问题最多的从者了。

史实为男性的源赖光，为何会性转呢？虽然这在型月世界观下是一个频繁出现的问题，但官方还是有给说法的。原来，赖光同时还有着“丑御前”的身份，也就是牛头天王的化身。生来就具有强大的力量，后来其身上牛鬼的部分被赖光讨伐，能力也被封印在了身体深处，用通俗的话来说，就是多重人格啦！但是……后面就要各位去看活动剧情了，这里不再剧透。2016 年 8 月 11 日的维护后，官方给赖光追加了“丑御前”形态下的语音，战斗时会随机出现普通赖光和“丑御前”的语音。

作为日本历史最出名的武人之一，源赖光拥有多样著名兵器。其中最出名的“童子切安纲”因斩杀酒吞童子而得名，是天下五剑之一（其他四把分别是鬼丸国纲、名物大典太、三日月宗近、数珠丸恒次），是平安時代中期，伯耆国会见郡的刀匠大原五郎太夫安纲的名作，现作为国宝在东京国立博物馆收藏。其他还有后来牛若丸（源义经）使用的“蜘蛛切（又称膝丸，源义经使用时改名薄绿）”以及后来源赖朝使用的兄弟刀“髭切（斩落茨木童子手腕后又称鬼切）”，都是源赖光使用过的名刀。



宝具“牛王招雷·天網恢々”的演出方式非常炫酷，其中源赖光使用的红色的日本刀是渡边纲斩落茨木童子手腕时使用的“髭切”；绿色的弓是卜部季武的祖先坂上田村麻吕的弓作为御神体创建的神社所供奉的角突弓；白色的枪是碓井贞光退治大蛇时使用的大镰；金色的斧是坂田金时使用的大钺；最后的太刀当然就是常用的童子切安纲啦。



角色解析

狂战士中比较少见的 BBAAQ 配卡，Arts 指令卡有 4Hit，NP 效率优秀，使得赖光在狂阶从者中属于不太依赖 NP 礼装的一位。宝具给予的暴击星出率提高效果非常好，运气好能在敌方满场的情况下打出 50 多暴击星，配合招牌技能“無窮の武練”能在宝具释放后一回合再输出一波。“神秘殺し”的特攻范围广，许多从者甚至各类杂鱼都能针对，人称“杂鱼杀手”。时常与库夫林 Alter 以及孔明搭配，号称“光明狗”组合，是目前游戏中主流的配队思路之一。▲


正经
同人
SEIKEI DOUJIN

LIFE IS FANTASY

77gl's illustration collection

正經同人2017春季首發新刊
人氣作者77gl老師C91新刊插畫作品集
收錄老師Re:0、SAO、LoveLive Sunshine題材的近期作品
所有作品以幻想為中心來對角色進行重繪
獻上一段奇異美妙的幻想之旅

2017 七穗電子 / 正経同人





Magic_Xiang

http://www.pixiv.net/member.php?id=1549561

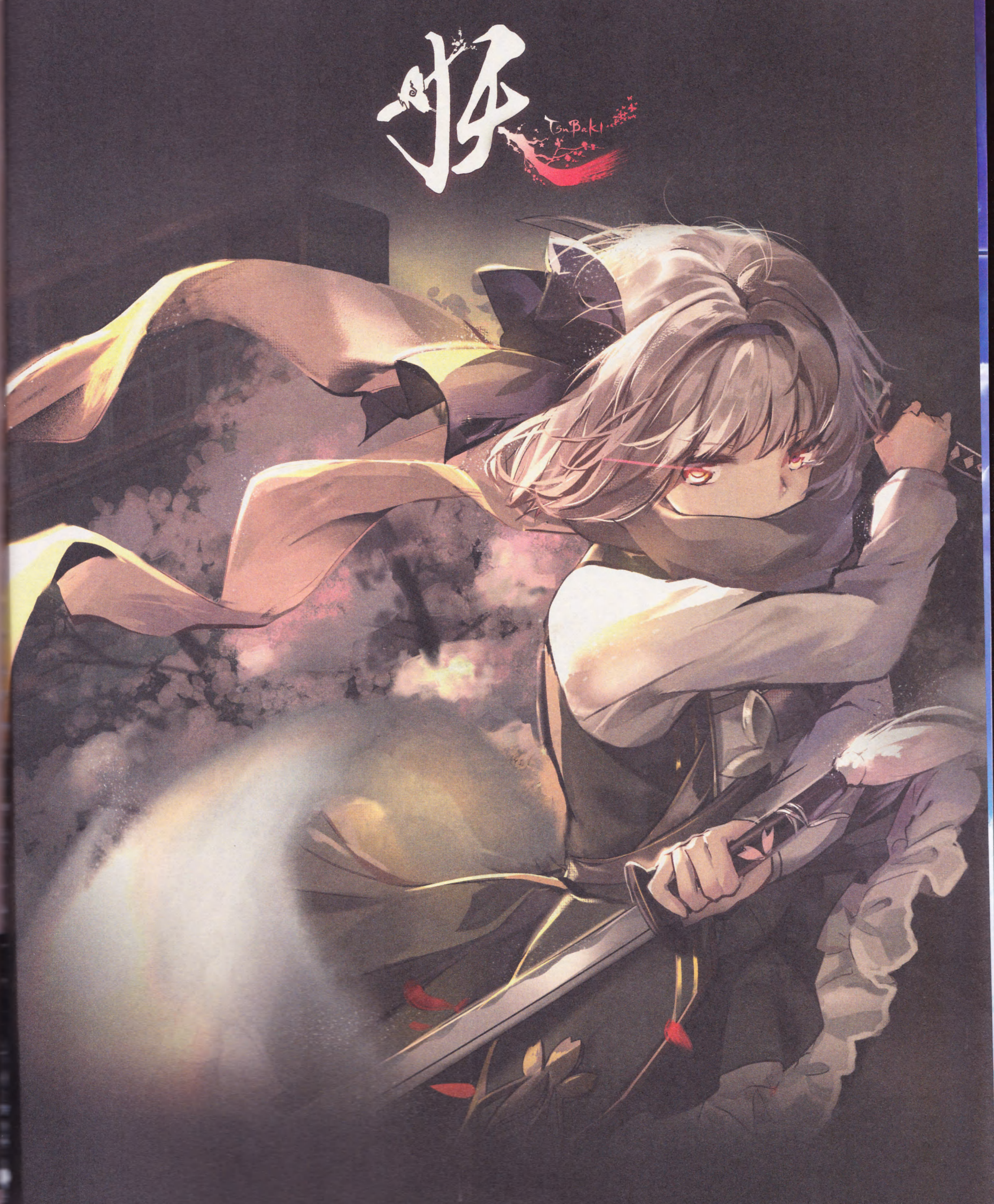
http://weibo.com/5013213780

Pixiv



Weibo





国人东方音乐社团TsuBaKi 3rd album「妖-AYAKASHI」

Coming soon ...


淘宝自营店


淘宝总本店


微信微店

Two Dimensions Mania SHOP


价 格：~~100 元~~
狂热价：95 元

【二次元狂热 100 期纪念刊】
特别赠送河蟹子镇纸
精美礼盒分割包装，赠品内附



价 格：~~422 元~~
狂热价：399 元

狂热 2017 年
全年 12 期



价 格：~~300 元~~
狂热价：255 元

狂热 2016 年全年
日常版一键购



价格：75 元

狂热连续三期包邮



价格：75 元

官方任意门包邮


价 格：~~99 元~~
狂热价：94 元

Fate Grand Order
集卡册



价 格：~~66 元~~
狂热价：62.7 元

舰娘一航战赤城 /
加贺泡面碗



价 格：~~26 元~~
狂热价：24.7 元

FATE 阿尔托莉亚 /
Saber.VER 行李牌



价 格：~~15 元~~
狂热价：14.25 元

Fate/ 舰娘
双面清凉团扇

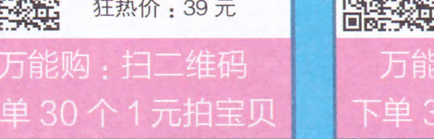


价 格：~~39.8 元~~
狂热价：30 元

万能购：扫二维码
下单 30 个 1 元拍宝贝



价 格：~~49.8 元~~
狂热价：39 元


万能购：扫二维码
下单 30 个 1 元拍宝贝



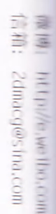
价 格：~~55 元~~
狂热价：42 元

万能购：扫二维码
下单 30 个 1 元拍宝贝

▲本页商品用手机淘宝扫码

二次元狂热 THE DIMENSIONS MANIA

101



微博：http://e.weibo.com/2dmania

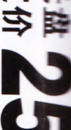
信箱：2dmacg@sina.com

封底故事

MagicXiang作品







光盘 定价 25

非卖品



二次元狂热
The Dimensions Mania
101
微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：2dmacg@sina.com
封底故事
Magic Xiang作品
光盘
定价 25
非卖品